游戏看台：盗贼与1000只口袋妖怪

游戏前哨站：口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石

研究所：双打对战之“洛杉矶队伍”介绍（上）

抽奖活动继续进行

口袋玩家

POKÉMON

VOL.78



《口袋玩家》78辑

幸运大抽奖

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



小球獭 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



叶精灵 1名



毒斗蛙 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒挂饰（小）



睡觉皮卡丘 1名



站立皮卡丘 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）



礼士蟋蟀 1名



铃铃铛 1名

参与方式

只要在2014年8月15日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在80辑公布。

《口袋玩家》76辑中奖名单



一等奖：1名

口袋妖怪毛绒玩偶（大）

广州市 房依琦

二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

桂林市 龙飞屹

上海市 朱骏翔

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶（小）

厦门市 白岳涵

南宁市 李仕政

幸运奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

无锡市 钱昱辰

上海市 孙炜龙

2014剧场版映前特报

统合迄今为止有关2014剧场版最全面的消息，来有个系统全面的了解

P017

影视动画





口袋妖怪Ω红宝石・α蓝宝石

厚积薄发，19页的新作超详尽报道与展望

游戏前哨站

P028

盗贼与1000只口袋妖怪

盗贼与1000只口袋妖怪
详细介绍这款免费但精彩激烈的《口袋》新作。

游戏看台

P053



双打对战之“洛杉矶队伍”介绍（上）

介绍2013口袋妖怪世界锦标赛上脱颖而出的“洛杉矶队伍”，并结合双打对战环境对五名成员进行了介绍和分析。

研究所

P164



口袋玩家

POKEMON

VOL.78目录



口袋新闻站

口袋新闻站 4

影视动画

2014剧场版映前特报 17

游戏前哨站

口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石 28

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 47

游戏看台

盗贼与1000只口袋妖怪 53

口袋漫画

PM海贼团——重燃海贼之魂 62
Pokemew 青之救助队——钻石之城（3） 67
琥珀之光（22）——变强吧！ 80
口袋妖怪四格学园 95
口袋妖怪DP物语 106
《神奇宝贝特别篇》四十五卷简介（上） 124

研究所

《口袋妖怪 X・Y》战术系统探究——第六世代各属性分析（四） 126
口袋妖怪详尽分析——准神篇（下） 132
双打对战之“洛杉矶队伍”介绍（上） 164

对战乐园

第六世代新要素盘点——粘网(二) 174

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——闪火篇（1） 189

CONTENTS

精灵中心

精灵中心 196

口袋小说

海盗之王·贰（4） 202

圈圈熊酒吧——冰海大帝（15） 214

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、《口袋妖怪艺术学院》预告片

二、《盗贼与1000只口袋妖怪》预告片

三、《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》预告片

1.E3发布会预告片

2.MEGA进化预告片

3.MEGA鬼精灵

四、宠物小精灵AG

20.姆罗道馆！冲浪的道馆首领·托奇登场！

21.红毛虫对红毛虫！哪个是哪个？

22.大悟、钢甲虫、钢甲暴龙！

23.海滨的胡闹鬼、双钳龙虾登场！





《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《口袋玩家》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

口袋新闻站

文/007 编/马修

游戏 《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》发售日公布



在6月11日举行的美国E3展的游戏发布会上，任天堂公司宣布《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》的发售日为11月21日。另外，游戏中男女主人公和反派团体的新造型以及各种精灵的MEGA进化新形象等情报也在6月E3期间大量公开，详情请参看本辑“游戏前哨站”。









周边 庆祝2014剧场版上映，“福冈仙贝”推出限定

5月9日，日本山口油屋福太郎食品公司为庆祝今年7月剧场版《破坏之茧与迪安茜》的上映，与口袋妖怪官方合作，为其人气商品“福冈仙贝”推出了一款口袋剧场版的特别包装。这款新产品所采用的口味是全新的油炸味仙贝，而且每个包装袋上也都印有迪安茜、皮卡丘、伊维塔尔等各种活跃在剧场版中的精灵的图案。本款限定口味的“福冈仙贝”将限期销售至9月30日。



活动 东北口袋中心举行摄影会活动

从5月10日起，在口袋妖怪中心东北店内开始举行为期两个月的“口袋妖怪摄影会”活动。本次活动共分三期举行，第一期为5月10日～5月30日，前来参加摄影会的主角精灵为火耳狐和暖暖猪；第二期为5月31日～6月20日，主角精灵有小球獭和圆企鹅；第三期为6月21日～7月13日，主角精灵是卢卡里奥。







活动 填写口袋俱乐部调查问卷可参加抽奖活动

5月9日，口袋妖怪俱乐部网站每月一次的填写调查问卷参加抽奖活动又如期举行。本次活动的奖品为“口袋妖怪×和风”系列的皮卡丘绒毛玩具一个，口袋妖怪俱乐部共准备有20个中奖名额，活动的截止时间为7月4日。



周边 Good Smile公司“黏土人”系列推出口袋主题模型

由日本手办厂商Good Smile联合口袋妖怪官方共同策划的“口袋妖怪黏土人”系列模型从5月24日起已经开放商品的预约。本次所推出的黏土模型是以《口袋妖怪 红·绿·蓝·皮卡丘》及其复刻版《口袋妖怪 火红·叶绿》中的主人公小红和他的三只初始精灵的形象进行设计的，可爱的Q版造型让人一见到就忍不住想要马上入手一套。本次预约活动将持续至6月29日结束，Good Smile公司会根据预定的订单量来决定首批商品出货的数量。到9月27日以后，玩家们就可以正式拿到这套精美的模型了。







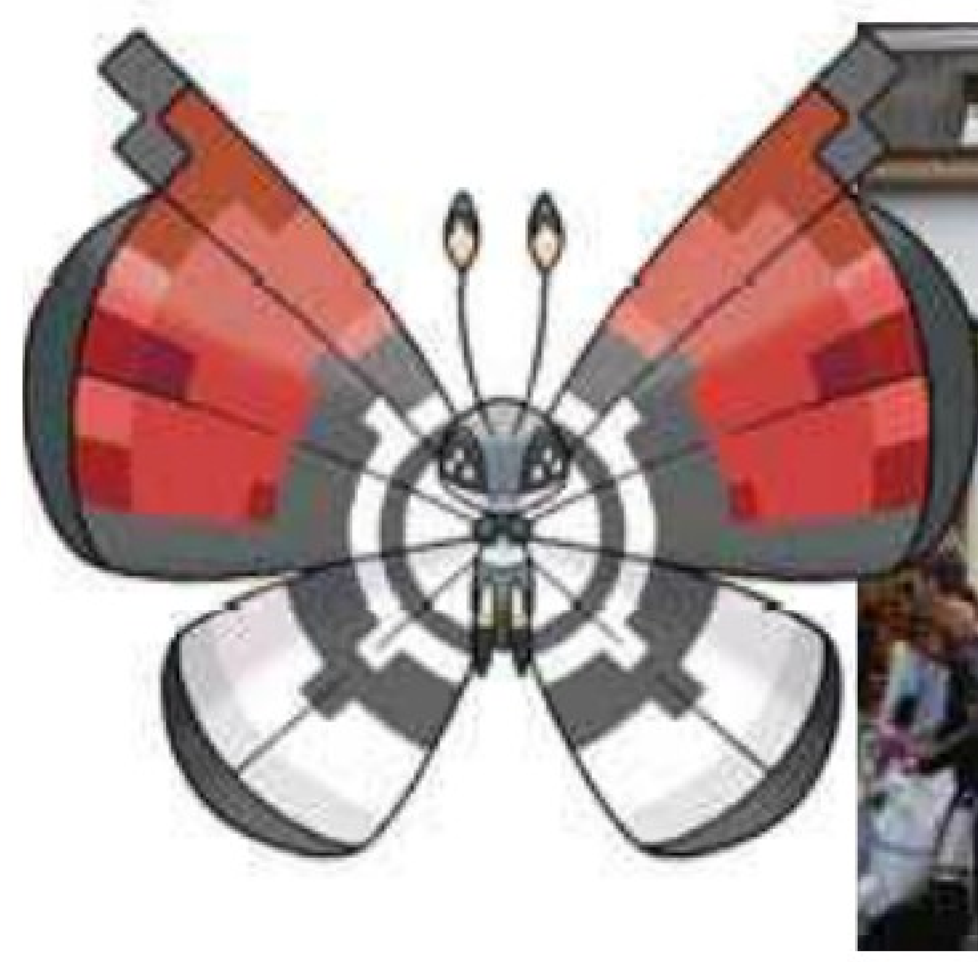




游戏 口袋官方公布绚丽蝶隐藏花纹

绚丽蝶是《口袋妖怪 X·Y》中的一种拥有各种不同翅膀花纹的口袋妖怪，通常来说，它翅膀上众多各不相同的花纹是由于玩家所在地区的不同而产生的。而除了这些基本的区域差别的花纹之外，戏中绚丽蝶还存在着一些特殊的隐藏花纹，口袋妖怪官网上就分别在5月15日和5月23日公开了“精灵球花纹”和“幻彩花纹”这两种绚丽蝶的隐藏花纹。其中“精灵球花纹”的绚丽蝶是6月4日～6月21日期间在法国巴黎开设的“口袋妖怪中心巴黎店”内限期提供下载的；而“幻彩花纹”的绚丽蝶则将在GTS交换精灵的数量突破一亿只时向全球玩家共同开放下载，目前GTS上的交换量已经超过了8700万只，相信在以后的几个月内官方马上就会推出相关的绚丽蝶下载活动了。







活动 ABC料理教室口袋料理课第三弹7月开课

日本ABC料理教室宣布，该机构旗下的人气课程“ABC Cooking Studio × 口袋妖怪料理课”将在7月10日～8月31日的暑假期间推出系列第三弹活动“大家一起来制作！口袋妖怪★杯形蛋糕”。本次所要制作的杯形蛋糕是香蕉和巧克力混合口味的迷你型小蛋糕，从6月1日开始，本次课程的预约工作已经展开。



ABC
Cooking Studio



活动 东北口袋中心举办“卢卡里奥欢庆节”主题活动

口袋妖怪官方宣布，6月21日～7月13日期间将在口袋妖怪中心东北店内举行名为“卢卡里奥欢庆节”的主题活动。届时，在东北店内不但会有大量卢卡里奥相关的周边上架，而且还会有“卢卡里奥摄影会”、“卢卡里奥舞台秀”等各种精彩的活动。另外，在活动期间，凡是前来东北口袋中心购物的玩家都可以获得一个卢卡里奥主题的购物袋作为赠品。







周边 赤城乳业巧克力棒冰推出口袋主题包装

从6月1日起，赤城乳业公司旗下的人气产品“Garigari君 巧克力棒冰”推出了口袋妖怪剧场版主题的特别版包装。每盒包装内共有6根巧克力棒冰，另外还附带一张抽奖券，使用这张奖券玩家将有机会抽取迪安茜主题T恤等奖品。





游戏 口袋官方发放“内田笃人的皮卡丘”

在6月1日播出的东京电视台综艺节目《口袋妖怪Get TV》中，播放了与日本人气足球运动员内田笃人有关的内容，以此为契机，口袋妖怪官方宣布，将从6月15日起在日本各地的40家永旺购物中心内向玩家们提供“内田笃人的皮卡丘”的下载。这只皮卡丘的主人名为“ウチダアツト”（内田笃人），等级为Lv.22，与内田选手的队服号码相同。此外，内田笃人也将作为特邀嘉宾参与今年口袋剧场版的配音工作。













周边 口袋中心发售剧场版主题绒毛玩具

6月7日，包括迪安茜、玛娜菲、比克提尼、吉拉齐、仙精灵等在内的多款以剧场版动画《破坏之茧与迪安茜》以及片头短篇《皮卡丘，这是干什么的钥匙？》为主题的绒毛玩具在口袋妖怪中心内上市。





事件　日本两大机场内即将开设口袋商店

口袋妖怪官方宣布，继口袋妖怪商店东京站店开张以后，在日本大阪府泉佐野市的关西国际机场和北海道千岁市的新千岁机场内也将开设两家全新的口袋妖怪商店。其中，关西国际机场店的开张时间为6月26日，新千岁机场店的开张时间为7月10日，今后玩家们前往关西和北海道旅游时在机场内也可以选购自己喜欢的口袋周边了。





周边　阿迪达斯日本公司推出“圆阵计划”系列周边

5月15日，由阿迪达斯日本公司所推出的“圆阵计划 with 口袋妖怪”系列周边在日本发售。据悉，本套周边是为了庆祝皮卡丘成为“圆阵计划”的形象大使而特别推出的，所谓“圆阵计划”就是由阿迪达斯公司和日本足协联合组织的日本国家足球队的官方啦啦队，无论是体育用品、文具、玩具还是零食，整套周边都统一使用了日本国家队的“武士蓝”色调。





事件 丰田公司“口袋妖怪汽车”系列将有新车发表

日本丰田汽车公司在6月上旬宣布，该公司旗下的“口袋妖怪汽车”系列在今年暑假期间将发布一款新车，成为继“皮卡丘汽车”、“小球獭汽车”之后的第三款口袋主题的汽车。在丰田官网还公布为新车剪影时就有很多玩家猜测是否是火耳狐，而之后的事实也真的如玩家猜测那般——是非常漂亮可爱的火耳狐主题车。





活动 购买任天堂3DS LL主机可下载“《口袋》系列”游戏

从6月1日起，任天堂公司开始在日本举办为期4个月的“每月推荐游戏促销活动”。在活动期间，玩家每次购买一台3DS LL主机都可以获赠一张3DS游戏的下载券，将下载券上的序列号输入e商店后可以免费下载一款3DS游戏。活动开始的第一个月也就是6月份的推荐游戏为口袋专场，在6月期间参与此活动的玩家可以在《口袋妖怪 X·Y》或者《口袋妖怪艺术学院》这三款游戏中任意选择一种下载。



书籍 《月刊Corocoro第一！》8月号杂志赠送限定版卡片

小学馆公司宣布，在6月21日即将发行的《月刊Corocoro第一！》8月号杂志中将附送一张拉恩德伦斯主题的限定版闪光卡片。



周边 Ojaga Design推出口袋主题皮革制品

5月30日，由日本手工皮革品牌Ojaga Design联合口袋妖怪官方共同设计的“口袋妖怪收集”系列皮革制品在各大Ojaga Design专卖店内上市。这套周边包括钥匙扣、卡片收纳包、手机挂件等商品，产品的主题图案采用的是口袋妖怪系列中最具代表性的精灵球和皮卡丘。



活动 口袋中心札幌店将举办宾果游戏大会

口袋妖怪中心札幌店宣布，该店将在6月8日以及6月15日两天内举办名为“口袋妖怪宾果游戏大会”的活动，凡是前来参加活动的玩家均可获赠口袋贴纸、口袋派对帽等赠品，而获得游戏第一名的玩家还将赢得口袋中心所颁发的“宾果大师”的称号。



周边 口袋中心手机保护壳定制服务第2弹预约工作启动

6月7日，由口袋妖怪中心推出的智能手机保护盖定制服务的第2弹预约工作开始启动。本次共有31种不同的图案可供玩家们挑选，而对应的手机型号则有苹果公司的iPhone系列、三星公司的GALAXY系列以及索尼公司的XPERIA系列。



周边 口袋中心即将发售“睡觉皮卡丘”系列周边

从6月14日开始，一套以“睡觉皮卡丘”为主题的周边将在日本各大口袋妖怪中心内发售。本次所推出的商品有大号抱枕、纸巾盒、玻璃杯、餐具、拖鞋、毛巾等，基本上是以日用杂货为主。在这炎炎夏日里，皮卡丘将陪伴我们度过清凉一夏。



卡片 口袋卡片新扩充包6月发售



6月14日，“口袋妖怪卡片游戏XY”系列的最新扩充包《上升之拳》及其升级版产品《MEGA卢卡里奥BOX斗》在日本地区发售。本次的产品以卢卡里奥等格斗系的口袋妖怪为主题，两款商品中，前者是单包销售的零售款，而后者则是包含8包卡包的整盒套装款，在套装款中还额外附送了一张“摔角鹰EX”的限定闪光卡片作为赠品。







游戏 《盗贼与1000只口袋妖怪》e商店内上线

6月5日，3DS下载游戏《盗贼与1000只口袋妖怪》正式在e商店内上线供玩家免费下载。本作是一款休闲类的游戏，玩家需要使用3DS的邂逅通信功能来收集尽可能多的口袋妖怪并与盗贼们进行对战，在战斗过程中，哪一方拥有的精灵数量多哪一方就能获胜，详细请参看本辑的游戏看台。





动画 TV动画版片头曲最新专辑即将发售

由Sony音乐公司所推出的音乐专辑《MEGA V/Sunshine》从6月18日起在日本发售了。本专辑是歌手游助的一张个人歌曲集，其中也收录有动画版《口袋妖怪XY》的片头主题曲《MEGA V》。



动画 庆祝剧场版上映，TV版原创短篇动画即将播出

东京电视台宣布，为庆祝剧场版《破坏之茧与迪安茜》的即将上映，该电视台将在7月17日播放去年的剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》以及一部全新制作的TV版原创短篇动画《矿石国的公主 迪安茜》。这部短篇动画将讲述迪安茜与小智一行人相遇之前的冒险故事，可以视作是为剧场版预热的一部前传性质的作品。本次节目将由人气组合AKB48成员之一的渡边麻友担任旁白，在动画的片尾处还将为观众们放送《破坏之茧与迪安茜》的特别预告片。



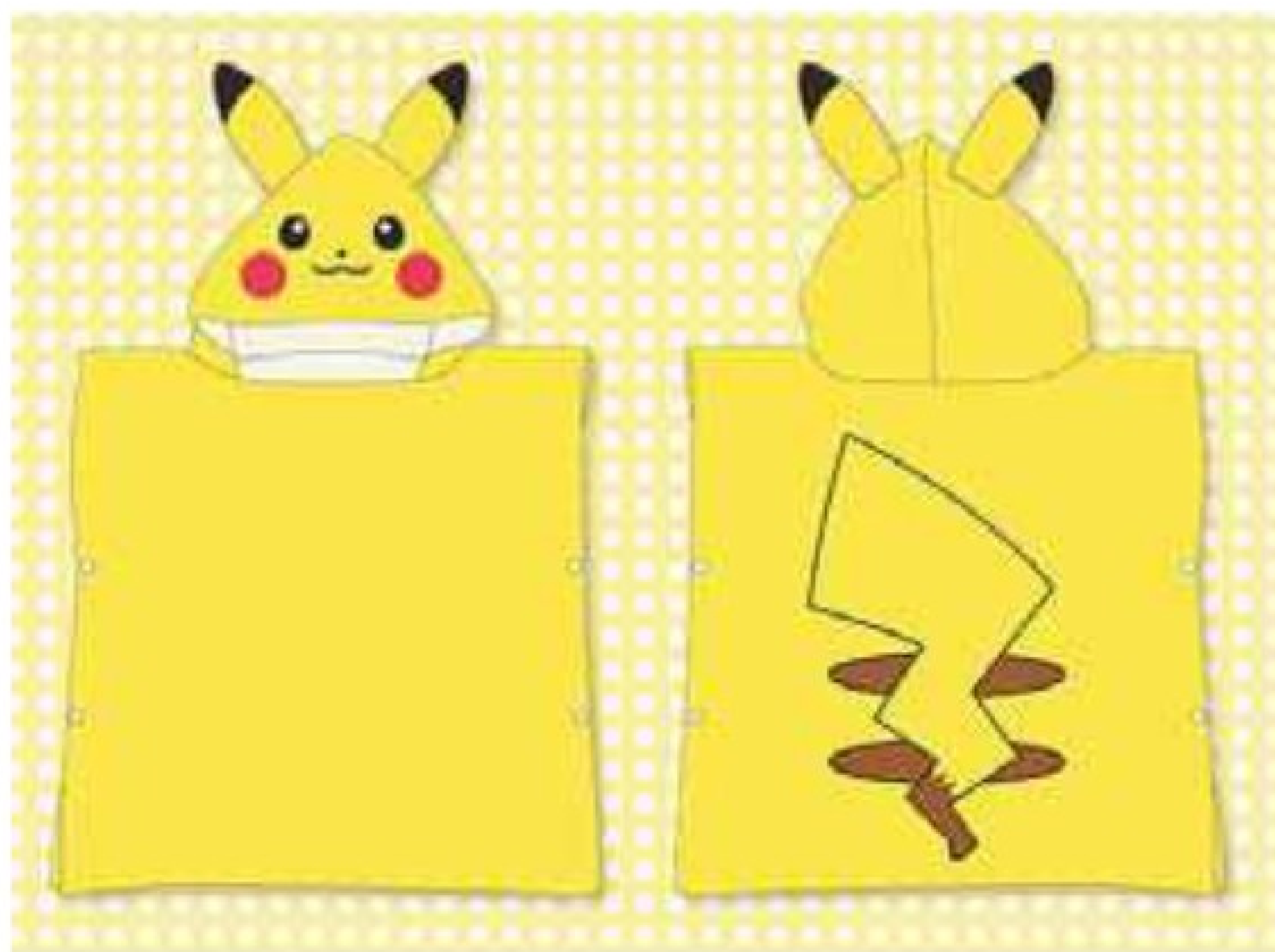


游戏 口袋世界大赛日本地区决赛将在Nicovideo Live内直播

口袋妖怪官方宣布，即将在6月29日进行的“口袋妖怪世界锦标赛 日本代表决定大会 2014”各项目的赛事将于比赛当天在日本人气在线视频网站Niconico动画的直播频道“live.nicovideo.jp”内进行现场直播。

活动 购买丸美屋口袋系列食品获得抽奖机会

6月23日，日本丸美屋食品公司开展了“购买口袋主题商品参加特别抽奖”的活动。在活动期间，顾客们可以通过购买丸美屋公司旗下的“口袋咖喱”、“口袋茶泡饭”等口袋相关的商品来收集包装上的抽奖券，把这些抽奖券连同自己的个人信息回寄至丸美屋公司后就可以获得抽奖的资格了。本次活动的奖品为“丸美屋原创皮卡丘毛巾斗篷”一个，官方共为本次抽奖准备了2000个中奖名额。



游戏 《口袋妖怪 Tretta》官方对战活动即将举行

Takara Tomy于6月28日～6月29日期间举行的“次世代世界玩具展览会 2014 Summer”上，在会场内举行了名为“挑战！MEGA之强！MEGA进化挑战赛”的《口袋妖怪Tretta》官方对战活动，凡是能够顺利通过挑战赛的玩家都可以获得一枚“MEGA超梦X”或者“MEGA超梦Y”的圆牌作为奖品。





活动 ●超过1000只皮卡丘登场，横滨市将举行大型皮卡丘主题活动●

口袋妖怪中心横滨店宣布，8月9日～8月17日期间将在横滨市的“横滨港未来21”地区举办一场名为“皮卡丘大量发生丘！at 横滨港未来”的主题活动。届时，在该区域内的横浜国际会议场、横滨红砖仓库、横滨地标大厦、横滨“海上巴士号”联络船等场所内都将会有大量皮卡丘的形象和活动登场。





活动 ●《口袋妖怪艺术学院》官方插画大赛火热开展中●

随着3DS游戏《口袋妖怪艺术学院》的发售，口袋妖怪官方从6月19日起也举办了《口袋妖怪艺术学院》的官方插画大赛活动。在活动开展期间，玩家们可以将自己绘制的皮卡丘和迪安茜这两种主题的作品通过游戏中的网络功能上传到Miiverse中去。等到8月17日时，本次比赛的最终结果将在东京电视台的《口袋妖怪Get TV》节目中揭晓。等到比赛完成以后，凡是在本次比赛中入选的作品还将于8月21日～9月3日期间在东京的上野之森美术馆画廊内进行展出。







游戏 口袋官方将举行伊布主题网络对战

口袋妖怪官方宣布，以伊布及其各进化型为使用对象的《口袋妖怪 X·Y》网络对战“口袋妖怪全球连接 伊布友谊赛”将在7月11日～7月14日期间举行。



游戏 《口袋妖怪艺术学院》美版公布

继《口袋妖怪艺术学院》的日版发售以后，该游戏的美版也已经处在准备阶段，目前其美版封面已经由官方公开，而游戏的发售时间则定在今年的10月。





2014剧场版映前特报

还有半个月的时间，2014年的剧场版也将上映，按照惯例，对于广大国内的口袋爱好者而言，剧场版的上映不过意味着之前官方断断续续放出消息这个过程的结束，而真正大多数国内玩家想要看到的中文字幕，还要等到年末。这里也先感谢每年年终为口袋FANS奉上中文字幕的字幕组的各位。而这里，我们则先把此前所有消息汇总一下，在不涉及剧透的情况下，对即将上映的最新一部剧场版有个初步的认识。

文/马修

“《XY》系列”第1部剧场版!

2014剧场版以第六世代为蓝本，而剧场版的新系列《XY》也就此开始，作为系列的第1部作品，该部影片精彩大气磅礴，此外同样有清新可爱的短片。

Pokémon the movie XY

1.新的旅行



主片概述

小智和在卡洛斯地区的新伙伴：塞蕾娜、西特伦和由莉嘉，以及他们的口袋妖怪们，冒险到了一个新的地方，看起来是一座依山靠海的古城，这里植被丰茂，中间是城堡宫殿建筑群，外围则是民宅，整个古城古典气息十足。



▲官网的2014剧场版的俯视图。



▲来自于OVA特别篇的训练师绫香与她MEGA进化了的灾兽。



▲似乎对战的破坏力还蛮大的，惊动了不少小精灵。



▲对方使用一只MEGA铁甲螳螂。

2.钻石矿国

在地下的深处，有着仙钻石们生活的国度——钻石矿国，仙钻石们在这里过着平静的生活。



►在钻石矿国内，有一颗最大的钻石名为“神圣钻石”，钻石矿国得以繁荣昌盛地维持，便依赖于神圣钻石。

3.救国公主

目前，钻石矿国的公主迪安茜尚不具备制造钻石的能力，而神圣钻石似乎已经有了即将走到生命尽头的迹象，一旦到了那个时候，矿石钻国将会迅速颓败下去，届时安居乐业的仙钻石们只能苟且偷生。



▲迪安茜和长老戴伊以及仙钻石侍卫们来到地面时，遇到了小智一行。



▲迪安茜公主送给尤莉嘉一颗大钻石。



▲被钻石幸福掩埋的火箭队二人一猫三人组。

4.雌雄大盗



▶雌雄大盗二人组登场。



▲然后这对男女盗贼组合来极尽所能去追赶迪安茜。

5.破坏之神



▲口袋妖怪们的群体迁移预示着灾难将至……



▲空中出现的破坏口袋妖怪伊维塔尔。



▲地面上的人们惊呆了，这个是眼镜娘米莉丝。



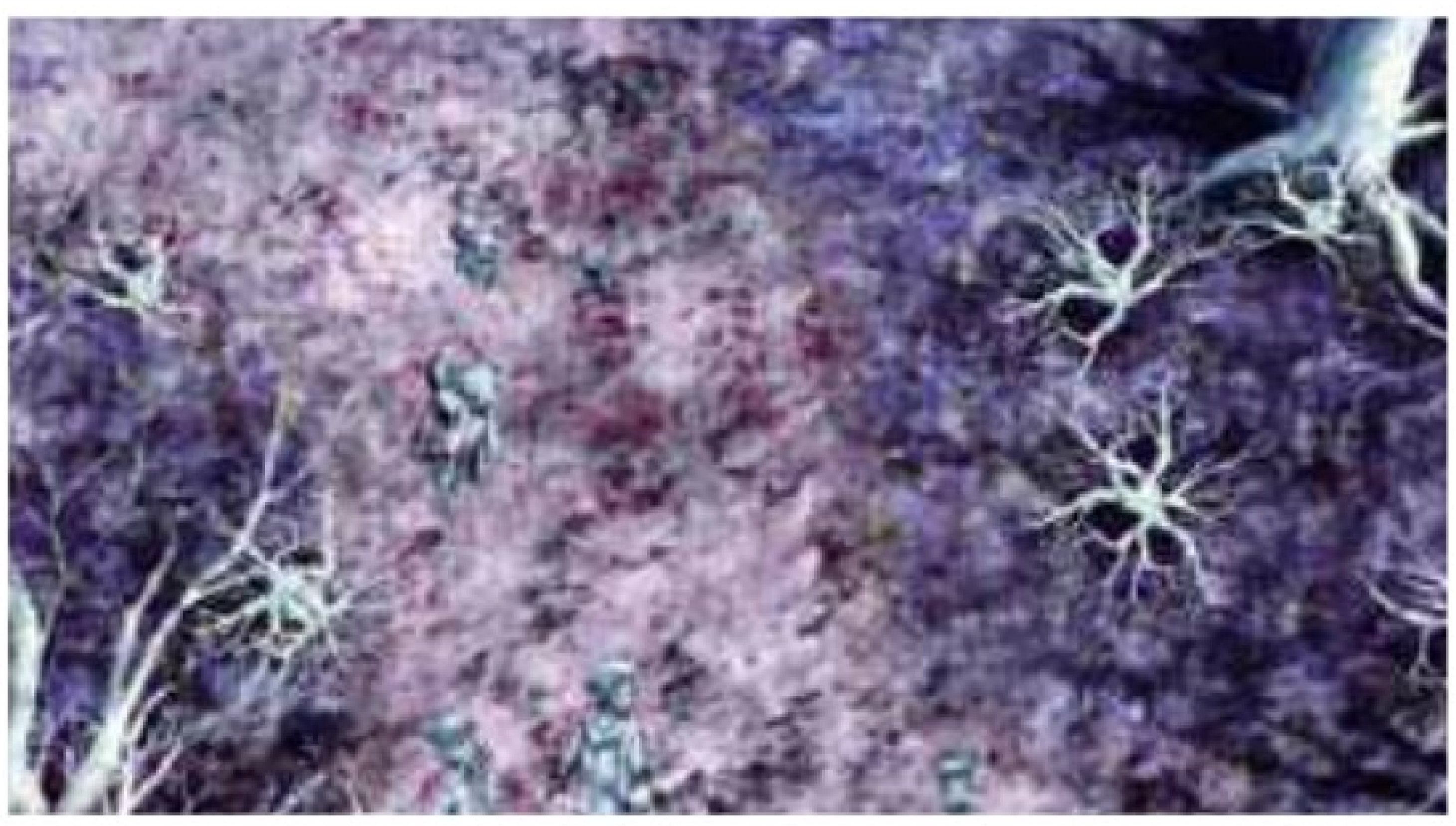
▶伊维塔尔的破坏开始了。



▲光线波及之处的地面发生了巨大的变化。



▲所有人和精灵都定格在惊讶的瞬间，和植物树木一起被石化。



▲恐怖的大破坏……



▲关键时刻，生命口袋妖怪泽尼亚斯出现了！

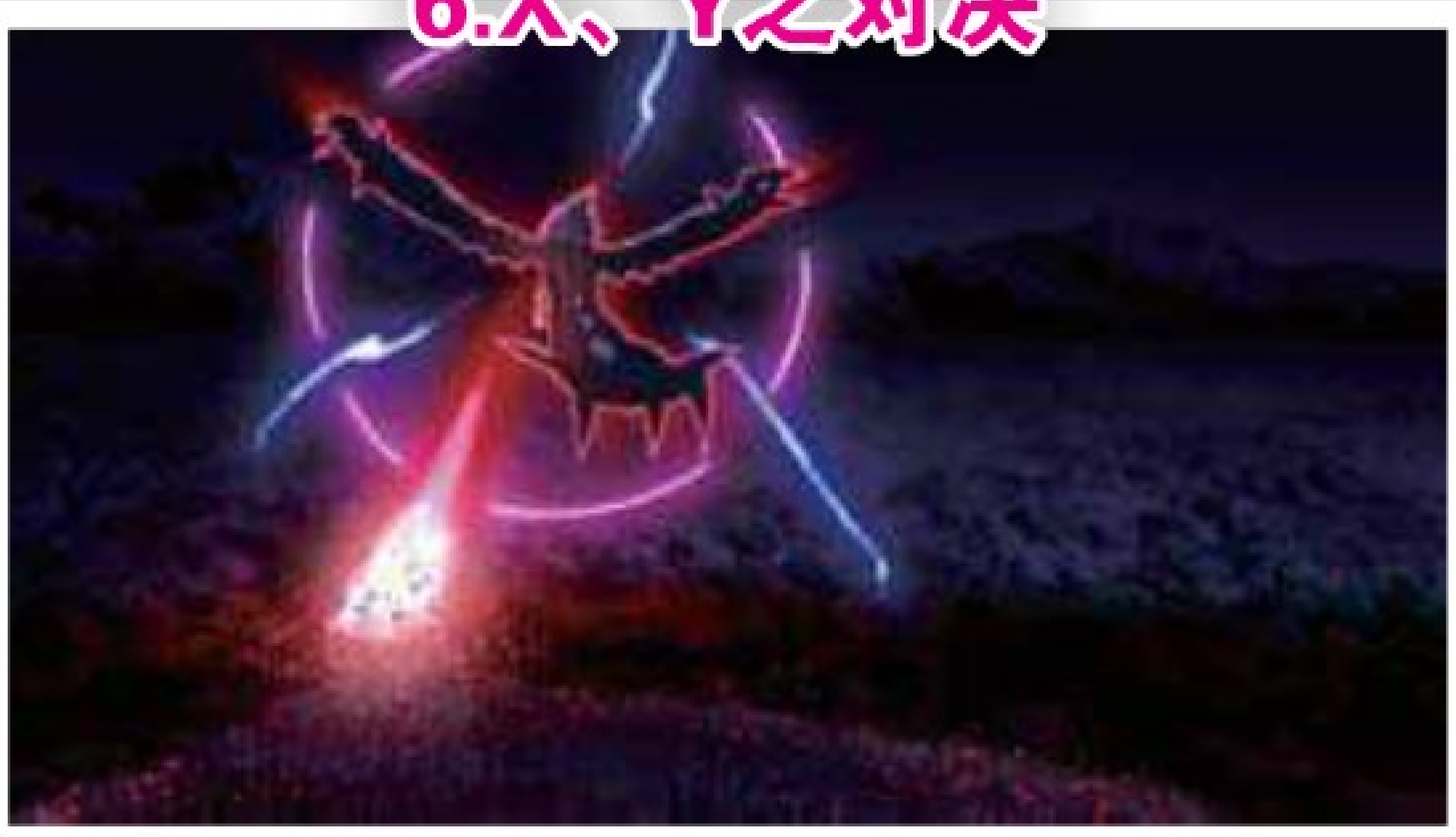


▲破坏口袋妖怪与生命口袋妖怪的对峙。



▲悲伤中，迪安茜爆发出了强大的力量。

6.X、Y之对决



▲破坏还在进行……



◀幸存的小智一行也已经很危险了。

登场角色及口袋妖怪



关东真新镇的少年，来到卡洛斯大陆后，和塞蕾娜、西特伦和由莉嘉结成了同伴。其精灵皮卡丘依旧与之相伴，此外还有稚声鸟和泡泡蛙两个精灵同伴。

塞蕾娜/火耳狐



住在卡洛斯地区的时尚少女，卡洛斯铁甲犀牛骑师的女儿，以前似乎和小智见过……精灵为火耳狐。

声优：牧口真幸

阿尔加斯·斯提尔



米莉丝的父亲，拥有大型飞艇，特别喜欢吃巧克力。

声优：中川礼二

西特伦/针栗鼠



和小智一同旅行的道馆训练家，背上的装备是其得意发明“手尾猴手臂”。一起冒险的同伴有针栗鼠和挖地兔。

声优：梶裕贵

伍西（ウッシー）



片中一个路人，关键是，这个路人是足球运动员内田笃人献声。

声优：内田笃人

由莉嘉/天线鼠



因为担心哥哥所以一直在为哥哥找新娘，是一位坚强可靠的女孩子。天线鼠大多数时候是卖萌用……

声优：伊濑茉莉也

玛丽琳·弗莱姆/魔法狐



声优：足立梨花

以捕捉迪安茜为目的的女盗贼，外表是个大美女，精灵同伴是魔法狐。

米莉丝·斯提尔



把被火箭队抓走的迪安茜救出的少女，精灵伙伴是重铠鼠。

声优：中川翔子

尼伽·莱奥特/上忍蛙

声优：山寺宏一

蒙面的忍者，其实也是个盗贼，精灵伙伴是上忍蛙。



武藏/小次郎/喵喵

声优：林原惠美/三木真一郎/犬山犬子



以贯彻爱与真实的邪恶为口号的著名的火箭队二人一猫组，面对传说中能制造钻石的迪安茜公主自然也不会放过，他们的精灵小鬼南瓜和反转乌贼都是在卡洛斯抓的，忍兽则是老搭档了。至于喵喵，人家是火箭队组员来着……

泽尼亚斯



声优：三田佳子

类型：生命口袋妖怪
属性：仙
特性：仙之光环
身高：3.0m
体重：215.0kg

被誉为“生命口袋妖怪”的传说中精灵，传说在大破坏发生时，泽尼亚斯是惟一可以与伊维塔尔的破坏之力对抗的精灵。

伊维塔尔



类型：破坏口袋妖怪
属性：恶+飞
特性：恶之光环
身高：5.8m
体重：203.0kg

在很久以前，卡洛斯发生了一次遍及整个大陆的全部生命消亡的灾难——大破坏，而伊维塔尔便是大破坏的始作俑者。相对于赋予生命的泽尼亚斯，传说中的“破坏口袋妖怪”的伊维塔尔更意味着对生命的掠夺。在大破坏之后，伊维塔尔以沉睡的方式封印于破坏之茧中，但距离它破茧而出的时间，已经不远了……

迪安茜



类型：宝石口袋妖怪
属性：岩+仙
特性：净体
身高：0.7m
体重：8.8kg

钻石矿国的公主，为了让神圣钻石能继续持久地为钻石矿国提供能源，而外出寻找传说中的生命之神泽尼亚斯。

仙钻石

声优：中川刚

类型：生命口袋妖怪
属性：仙
特性：仙之光环
身高：3.0m
体重：215.0kg

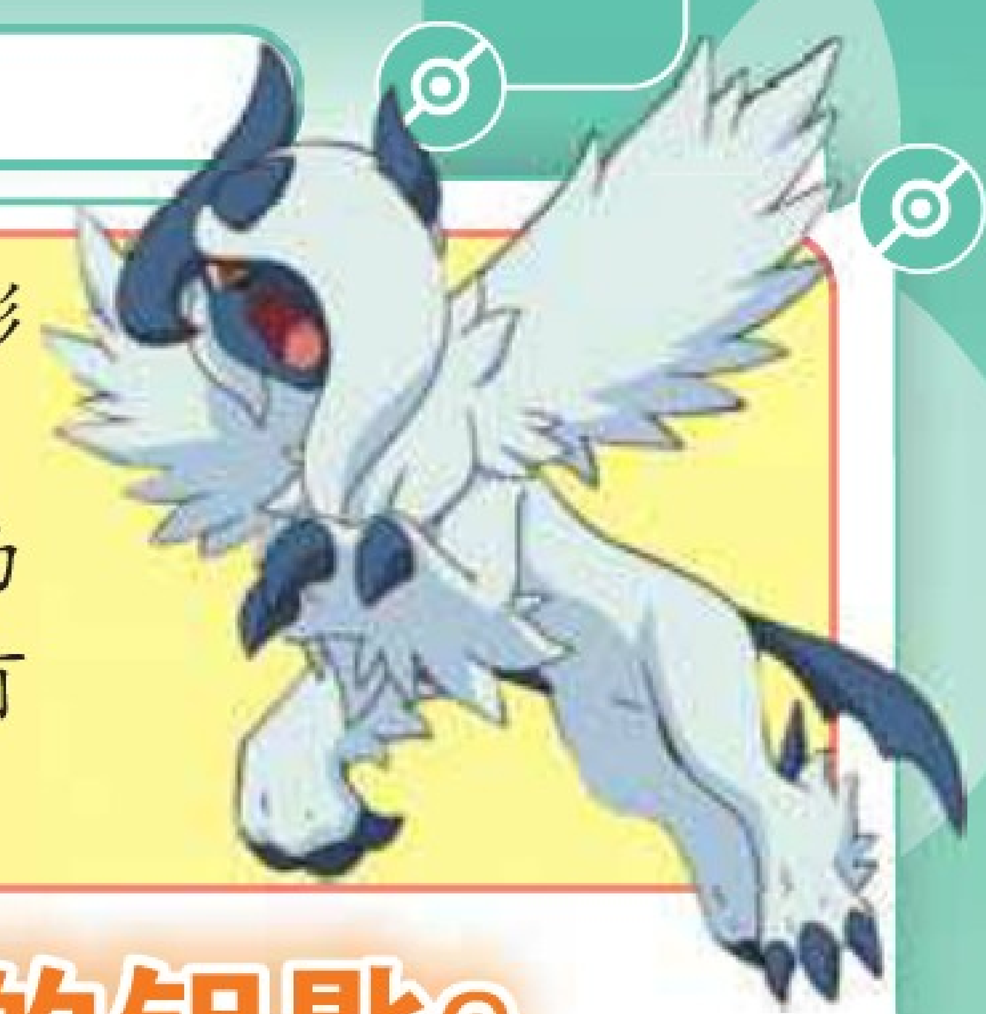


钻石矿国上到长老下到平民的普通精灵，头部下的白色部分貌是胡子，最长的戴伊是钻石矿国的长老，寿命极长，是卡洛斯大破坏的目击证人。其他三个包括有迪安茜的公主和侍卫。

MEGA灾兽

类型：宝石口袋妖怪
属性：岩+仙
特性：净体
身高：0.7m
体重：8.8kg

灾兽的MEGA进化形态，该形态下的能量大增，体毛逆立有如翅膀一般。为女性精英训练师绫香所持有的口袋妖怪。



短片：皮卡丘，这是干什么的钥匙？

故事简介



皮卡丘和伙伴们会来到一个不可思议的世界，在这里，它遇见了脸上似乎有着钥匙孔图案，而又非常喜欢收集钥匙的仙系精灵仙灵钥匙。那些钥匙似乎能打开通往不同世界的大门，并象征着不同的口袋妖怪呢。于是出于好奇，皮卡丘、火耳狐、泡沫蛙、针栗鼠和天线鼠，以及每次短片都跟来的喵喵带上忍兽及魔乌贼，展开了一场特别之旅。

登场精灵

短片登场的不仅有神秘而可爱的仙灵钥匙，还有吉拉齐、玛娜菲、比克提尼和达库莱这四个幻兽！





旁白：渡边麻友



特典精灵

预售券特典·达库莱

先来看预售券特典精灵，为投票选出的四世代恶系幻兽达库莱。



达库莱

等级：50

特性：梦魇

技能：黑洞+恶之波动+鬼隐+食梦

携带：纳佐果

精灵球：礼物球

缎带：祝福缎带

技能

黑洞（ダークホール/Dark Void）



对敌方全场进行催眠。

恶之波动（あくのはどう/Dark Pulse）



四世代增加的恶系特攻技能，由于是本系攻击，所以威力达到了原有的1.5倍。

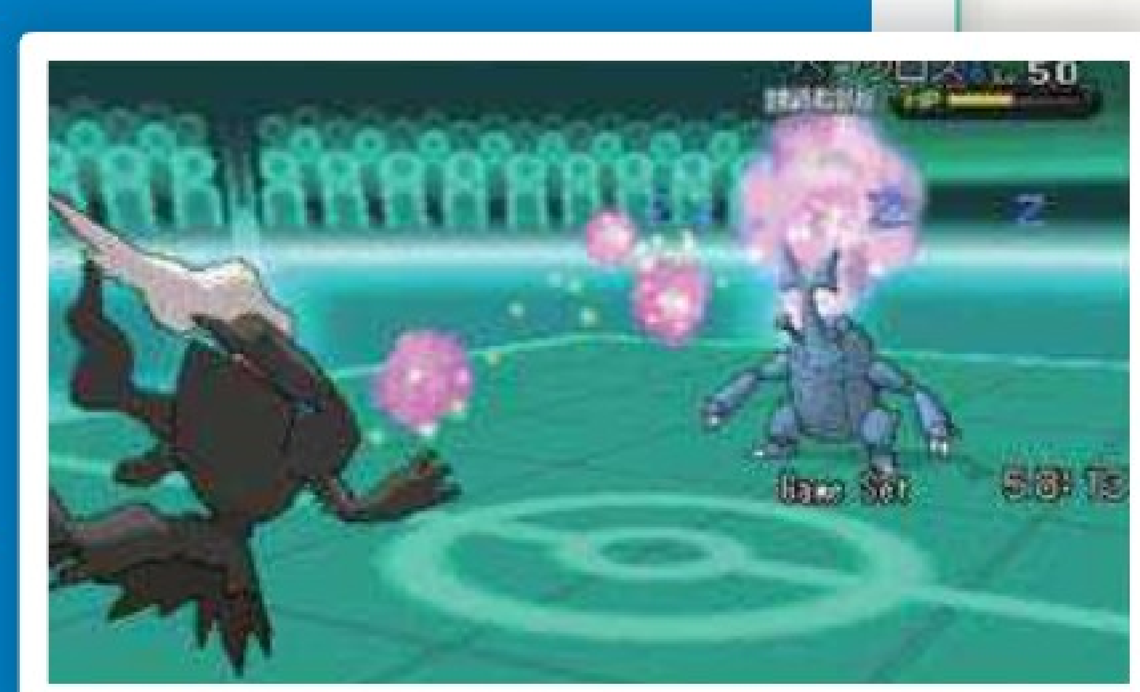
鬼隐（ゴーストダイブ/Phantom Force）



隐身一回合后次回合攻击，无视见切和守护类技能。

食梦（ゆめくい/Dream Eater）

吸收对方的体力同时回复我方攻击对方的1/2体力，对催眠中的对手有效。



特性：梦魇（ナイトメア/Bad Dreams）



使陷入睡眠状态的对手每回合损失体力值，配合其独门的催眠技能黑洞会发挥出更大的作用。

携带：纳佐果（ナゾのみ）





在受到克制属性的攻击后会进行回复，在《X・Y》由于增加了仙属性所以这个果的作用更大了。另外，树果在野外战斗中使用后会消失，这点要注意……

影院特典：迪安茜

而在影院中配送的精灵，自然是本片的主角——迪安茜公主了。

迪安茜



等级：50

属性：岩+仙

特性：净体

技能：钻石风暴+精神回复+报恩+月之力量

携带：普通宝石

精灵球：礼物球

缎带：祝福缎带

技能

钻石风暴（ダイヤストーム/Diamond Storm）

威力100、范围全场的岩石属性物理攻击。









精神回复（リフレッシュ/Refresh）



回复自身濒死状态外一切异常状态的变化技能。

报恩（おんがえし/Return）



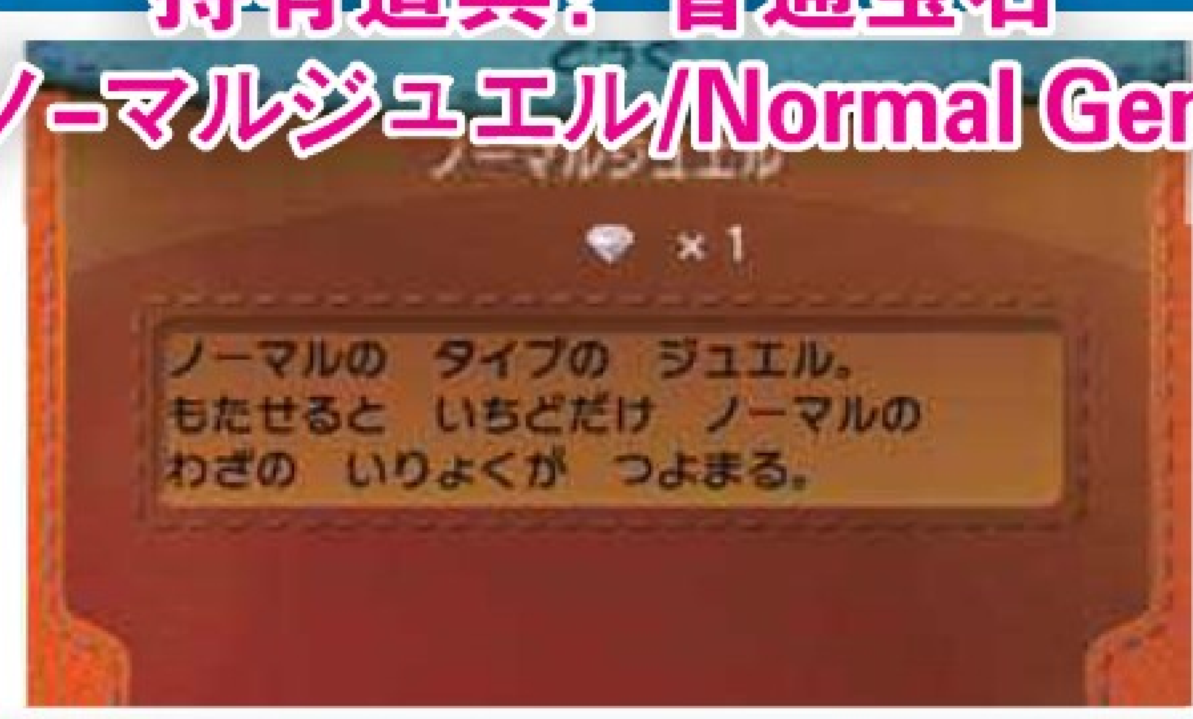
普通系物攻技能，威力为使用者的亲密度/2.5，最大为102，最小为1。

月之力量（ムーンフォース/Moonblast）



威力95的特殊攻击，10%几率使目标降低1级特攻。

持有道具：普通宝石（ノーマルジュエル/Normal Gem）





持有后在首次使用普通系技能时威力提升1.3倍，发挥效果后消失。这也是宝石类道具在《X·Y》中首次出现。

MEGA进化！

除了各种独特的技能和道具，当把迪安茜传到《X·Y》再传到重制的《Ω红宝石·α蓝宝石》中，就可以实现MEGA进化，成为首个MEGA进化的幻之口袋妖怪！



其他剧场版相关

今年的剧场版和游戏的联动除了和正统作品，还有其他联动和活动，来看看有哪些：

1.营救钻石国公主

大型的游园解谜活动。



2.口袋妖怪剧场版XY展

历年的剧场版大展。



3.和《盗贼与1000只口袋妖怪》联动

联动后会开启隐藏关卡，过关后开启隐藏密码，将密码输入到《X・Y》中就会获得大师球。



4.圆牌街机卡

Takara Tomy的圆盘街机自然也不会缺席这个盛宴，也推出了迪安茜卡片圆牌。



主题歌：黎明的流星群

由女子组合SCANDAL演唱。四名成员：小野春菜、笹崎麻美、小川知美和铃木理奈，也都是《口袋妖怪》的游戏及动画的FANS。





短片ED：和平微笑

作词：PA–NON

作曲、编曲：田中宏和

演唱：J☆Dee'Z &皮卡丘

海报鉴赏



▲较早公布的海报，意在以现MEGA进化。



►公布了迪安茜等更多消息后公布的海报。



▲短片海报，皮卡丘和众精灵们展现个性卖萌。



3DS	角色扮演·收集育成	RPG	
	口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石		
	ポケットモンスター－オメガルビー ·アルファサファイア		
	Pokemon/Gamefreak	日版	2014年11月21日
	对应人数未定	售价未定	对应周边未定

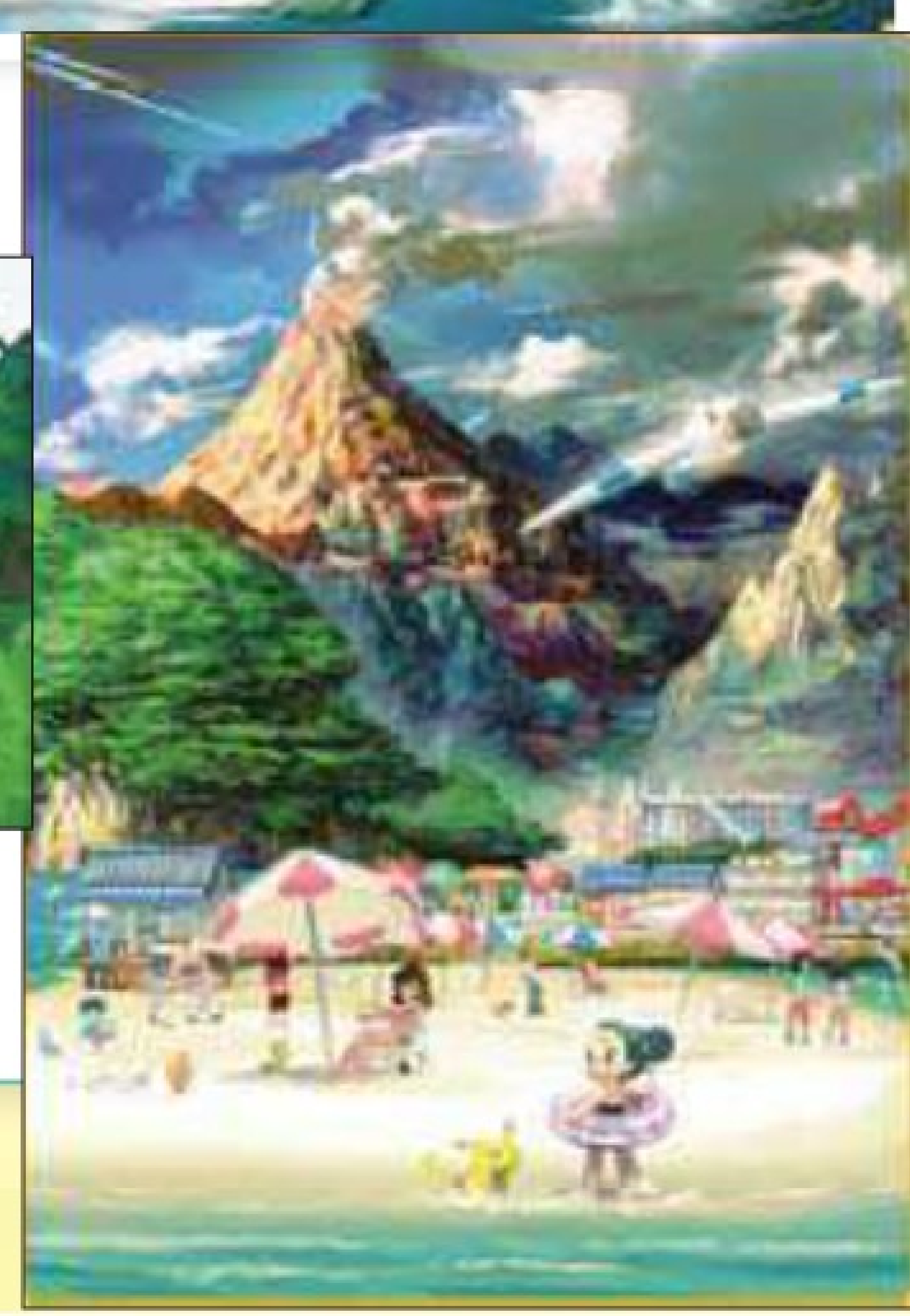
从10年前的《火红·叶绿》开始，每隔5年一作的《口袋妖怪》的重制版便也成为了惯例，而事实也正如很多人猜测的那样：三世代的开篇之作亦基于六世代的系统和画面来重新制作，即《Ω红宝石·α蓝宝石》，而E3期间官方公布了有关本作的大量消息，来一起了解一下这款最新的重制之作吧！

文/马修

重启芳缘之旅

2003年，《口袋妖怪》第三世代的开篇之作《红宝石·蓝宝石》发售，借由主机平台的巨大进步，一个全新的、有着广泛海域的舞台也展现在了玩家的眼前，这便是《宝石》版的舞台——芳缘大陆。时光荏苒，11年后的今天，任天堂的Gameboy品牌已经成为历史，而《口袋妖怪》则继续在新的掌机上推陈出新，基于3DS平台的六世代画面及系统的三世代重制版——《Ω红宝石·α蓝宝石》中，原本就风光秀丽、植被丰茂的芳缘大陆，将以熟悉而更加壮阔美丽的面貌再度展现在我们眼前。





▶能看到火山的海滩。



▲狩猎凤蝶飞过草丛。

相比系列其他大陆，芳缘大陆的海洋面积要大很多，陆地主要由长方形的本岛和众多群岛组成，绿意盎然的本岛中心，屹立着浓烟滚滚的活火山。这个得天独厚的地理环境，也造就了芳缘大陆相对独立完整的生态系统，而不同的口袋妖怪和各种各样的人们，互相帮助，共同生活。

无论是新玩家还是老玩家，都做好准备，在美丽的芳缘大陆，来一次难忘之旅吧！



▲这个建筑就是精灵中心了。



◀如此奇怪的动作……



◀乘船出航，还有长翅鸥等海鸟相伴。



▲作为RPG，自然可以从NPC处获得信息和情报。

收服口袋妖怪

从初代就有的让人欲罢不能的设定，除了让自己拥有更加丰富的口袋妖怪，也能通过培养让收服的口袋妖怪成为自己队伍的新主力。





◀打到残血。



▲抛出精灵球。



◀成功收服！

挑战训练师

口袋妖怪的世界中，身为训练师的玩家并不孤单，一路上还将遇到很多的训练师，而彼此切磋则是提升口袋妖怪能力的好机会，因此形形色色的训练师对战也是游戏中最平常的战斗之一了。





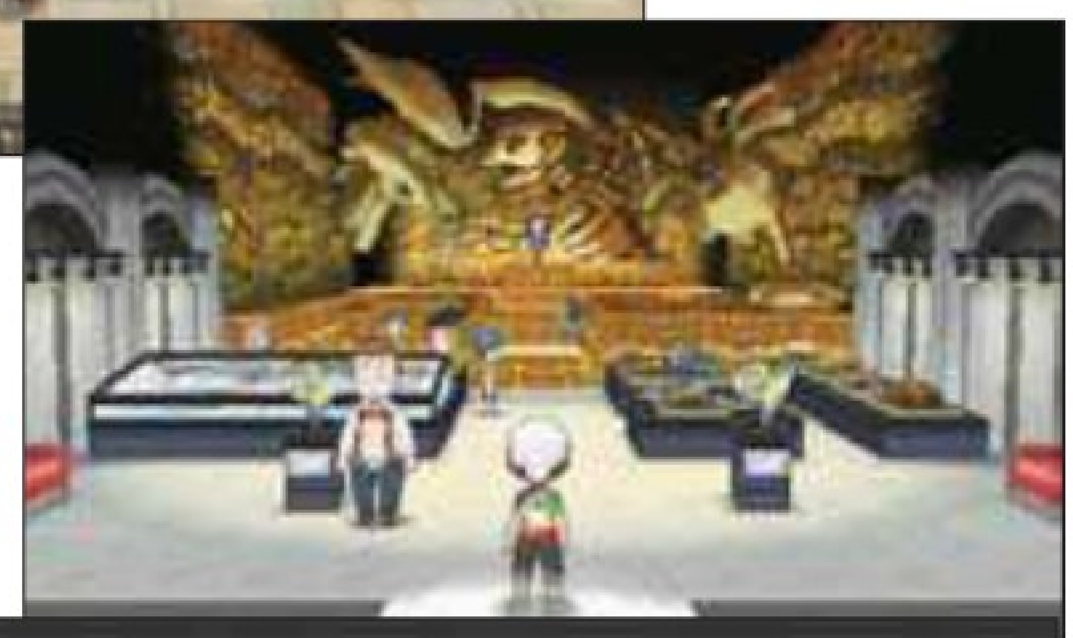
▲形形色色的训练师。

挑战道馆

道馆相当于一个常规的关卡BOSS，往往要在道馆战中胜出，得到了认证的徽章，剧情才会继续向前发展。



◀▼各地的道馆都有各自的风格。



▼徽章是获得联盟认证的标志。



交换

和其他玩家交换，可以让口袋妖怪图鉴的收集效率大大提升，其成长率也相对高一些。



◀▲▼用蛇纹熊交换来了土狼犬。

▼如果换来的是异国的口袋妖怪，那么名字等信息也会保留其原版本的语言。







进化

满足特定的条件，口袋妖怪就会进化，相信大家在第一次经历进化时都很兴奋吧。



▶皮丘进化成了皮卡丘。



▶皮卡丘再度进化成雷丘。

对战

用自己培养的口袋妖怪，和玩家们对战，一较高下，这便是本作对战的乐趣！



两种自行车

本作有两种自行车：飞矢型和音速型，分别侧重技术和速度。

飞矢自行车

（ダートじてんしゃ）



实现很多特殊骑行技术的自行车，如上阶梯、横跳等，游戏中解谜时经常会用到。



◀▲▼速度一般、但可以通过独木桥甚至实现横向跳跃的自行车。

音速自行车

（マッハじてんしゃ）



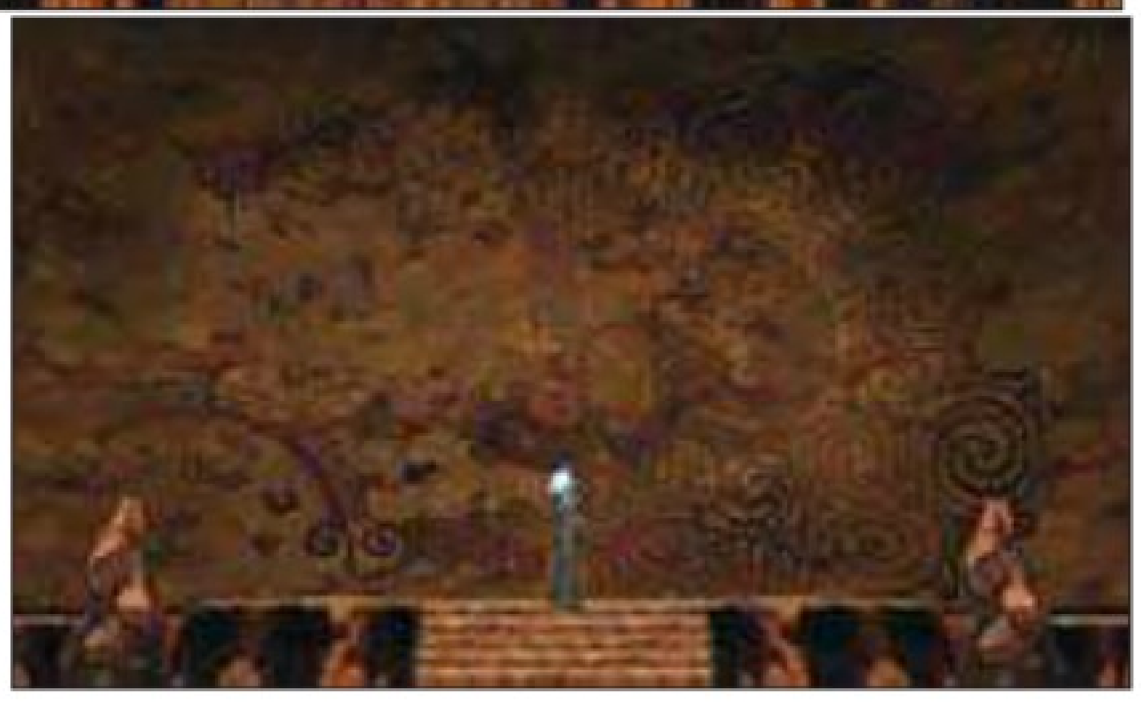
越骑速度越快的加速型自行车，加速状态下能够攀上流沙以及破裂的地板。



▲◀具有加速度、加速之后可以冲上沙坡等地带的音速自行车。

海洋大陆的远古传说与远古口袋妖怪





▲▶古拉顿用高温蒸发海水扩张大陆、海皇牙用洪水扩张海洋的壁画。

芳缘大陆有个远古的传说，就是海洋和大陆的此消彼长，而这背后，则来自于两大远古时期的神兽级口袋妖怪——海皇牙和古拉顿的对峙。这是后人对它们的称呼，传说中说，古拉顿咆哮使得地面上升，陆地扩张，同时烈日暴晒，世界也陷入高温。而海皇牙的吼叫则令海水沸腾，海洋扩张，世界乌云密布，暴雨倾盆……

原始时代与原始回归

在芳缘大陆的传说中的那个时代，被称为原始时代（ゲンシの时代），那是一个能量充盈于整个自然界的时代，而那个时代，拥有压倒性力量的两个口袋妖怪，分别是创造了陆地的古拉顿，以及制造了海洋的海皇牙。它们为了获得更多的能量而扩充地盘，一个用地震抬升地面并用烈日高温蒸发海水，一个则制造暴雨将陆地大片淹没为海洋。



两个王者的对决，令世界陷入了灾难，两大神兽交战此消彼长带来的干旱和暴雨交替式的让所有的生灵身处水深火热之中，但又都束手无策，因为它们都太强大了。最终，在一场恶战之后，两只远古的王者级口袋妖怪双双进入了休眠，一个沉睡在火山熔岩的岩浆池底，一个沉睡在深邃的海底洞穴中，它们的沉睡令世间摆脱了灾难，而陆地与海洋，也在自然界的力量下，维持着应有的平衡，孕育着无数的生命。

然而，唤醒两大主神的宝珠还在人世间，而即便在这个时代，让它们获得绝对力量的可能性也依旧存在，而在获取了绝对力量之后，海皇牙和古拉顿便会发生变化，即原始回归（ゲンシカイキ），原始回归后的两大主神，分别被称为原始海皇牙与原始古拉顿。

以上便是官方目前公开的资料，结合了之前关于芳缘传说的一些设定。来看看芳缘传说中这两大远古口袋妖怪的具体资料吧。

古拉顿（グラードン）



分类：大陆口袋妖怪
属性：地
身高：3.5m
体重：950.0kg
特性：干旱

驱散雨云，用光和热将水蒸发来扩张大陆的传说中口袋妖怪，和海皇牙决斗之后，长眠在地下岩浆中。

原始古拉顿（ゲンシグラードン）



分类：大陆口袋妖怪
属性：地+火
身高：5.0m
体重：999.7kg
特性：？？？

遍布全身的能量化为岩浆，散发着超高温，周围也炎热闪耀。岩浆状的肉体不断流动，红色的皮肤如红宝石般晶莹闪耀。浮现全身的岩浆即便在黑暗中也散发着光芒，震撼力和重量感都加强。能力上，则大大提升了物攻能力，特攻也有一定增加。







◀▼多角度视图。虽然官方对原始古拉顿的特性还打问号，但图中看，极大可能还是干旱——也就是上场后连续5回合晴天天气的特性。



◀岩浆中射出枪状的岩石，是一招地系技能。

海皇牙（カイオーガ）

分类：海底口袋妖怪
属性：水
身高：4.5m
体重：352.0kg
特性：降雨



制造满天的雨云来降下暴雨，被认为是扩展了海洋的口袋妖怪。和古拉顿决斗之后，据说在海底的某处长眠着……

原始海皇牙（ゲンシカイオーガ）



分类：海底口袋妖怪
属性：水
身高：9.8m
体重：460.0kg
特性：？？？

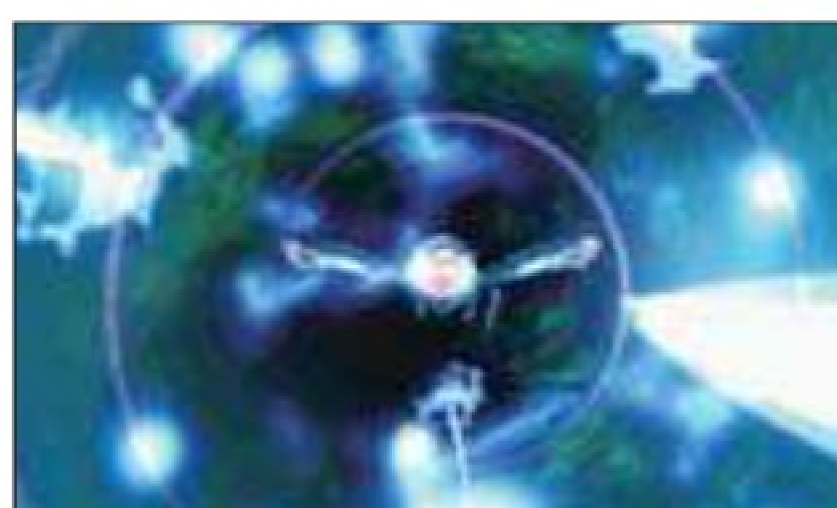






◀▼背景天气依旧是大雨天。

充满全身的能量化为海水从体表涌出，体内构成也更接近于海水，蓝色的皮肤如蓝宝石般闪耀剔透，身体变为半透明，所以可以看到其体内发出的黄色的光芒，使得这匹海洋霸王看起来更加神秘而霸气。能力上，特攻大大增强，物攻也有一定增加。







◀▲看起来很强力的水系技能。





◀以皮卡丘为参照标准的两个神兽普通形态与原始神兽对比。原始古拉顿因为多了火属性，面对原始海皇牙时是非常吃亏的。

初始口袋妖怪



初始口袋妖怪是系列的惯例了，从水、火、草三个属性的口袋妖怪中选择一只，陪伴自己一路冒险，其本身有三段进化且实力中上，又被玩家们称为“御三家”。本作既然是重制，所以三个初始口袋妖怪便也都是老朋友了，而在本作中，三个初始口袋妖怪都有了MEGA进化的形态。



◀属性循环相克的三个初始口袋妖怪。



▲三选一，选哪一个呢？

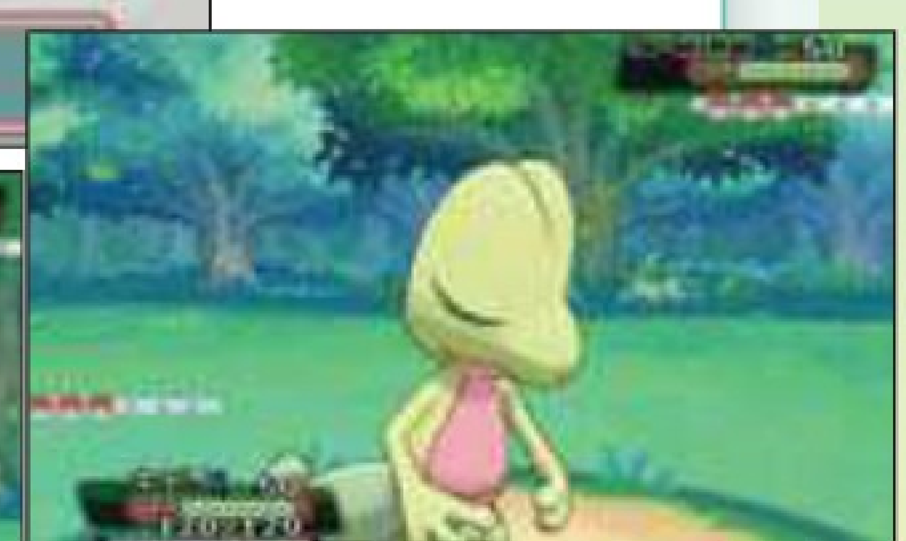
树蜥蜴（キモリ）



类型：森林蜥蜴口袋妖怪
属性：草
身高：0.5m
体重：5.0kg
特性：新绿
隐藏特性：轻身



◀傲气的家伙，选中后面无表情。


▲▶游戏中特写，树蜥蜴其实还有隐藏特性轻身，效果是失去道具后效果翻倍，但剧情得到的肯定是没戏的……



▶比较初级的草系技能。

在森林的大树上做巢生活的口袋妖怪，性格沉着冷静，地盘意识强，会用大尾巴来警告攻击。



丛林蜥蜴（ジュプトル）

类型：森林蜥蜴口袋妖怪

身高：0.9m

体重：21.6kg

特性：新绿

隐藏特性：轻身

树蜥蜴的进化形态，发达强劲的大腿肌肉令其拥有了惊人的爆发力和弹跳力，可以在树枝之间轻盈地飞跃，被称为“密林的爬树高手”。

森林蜥蜴（ジュカイン）







类型：密林口袋妖怪

属性：草

身高：1.7m

体重：52.2kg

特性：新绿

隐藏特性：轻身

丛林蜥蜴的进化形态，身上的叶子如刀刃般锋利，可以把大树砍倒。动作迅速敏捷，以森林中无敌强者的身分而自豪。





◀▲以叶做剑的草系物攻技能刃叶斩。

MEGA森林蜥蜴（メガジュカイン）

分类：密林口袋妖怪
属性：草+龙
身高：1.9m
体重：55.2kg
特性：避雷针







森林蜥蜴MEGA进化后的形态，用得意的速度迅速接近对手展开攻击，其尾巴不仅能拿来攻击，甚至可以自我断掉后如同导弹发射出去。MEGA进化后增加了龙属性，多了被克制属性的同时也多了抗性。而特性避雷针不仅令它彻底免疫了电属性的攻击，多元对战中还可以把电系攻击都吸引到自己身上，从而让队友避免被电系攻击伤害到。



▲草+龙的特性首次出现，但面对水系对手更要防范对手的冷冻光线了。



►似乎喜欢用尾巴战斗。









◄▲►草系大招绿叶风暴，战斗动画中会有断尾效果。

小火鸡（アチャモ）

类型：小鸡口袋妖怪
属性：火
身高：0.4m
体重：2.5kg
特性：猛火
隐藏特性：加速





◀选中时，小火鸡会笑起来。

腹部有火囊，抱起来会非常暖和。长着可爱外表的同时，也能吐出足以将敌人烧焦的1000度的火球。







▲▲其实《X・Y》刚发售时就有配信有加速特性的小火鸡。而当时没赶上配信的玩家这次也可以入手小火鸡了。



斗力鸡（ワカシャモ）

类型：幼鸟口袋妖怪
属性：火+斗
身高：0.9m
体重：19.5kg
特性：猛火
隐藏特性：加速

小火鸡的进化形态，增加了格斗属性，体魄也健壮了许多，以每秒10发的连踢腿法战斗。是速度和力量兼备、争强好胜的口袋妖怪。



火鸡斗士（バシャーモ）

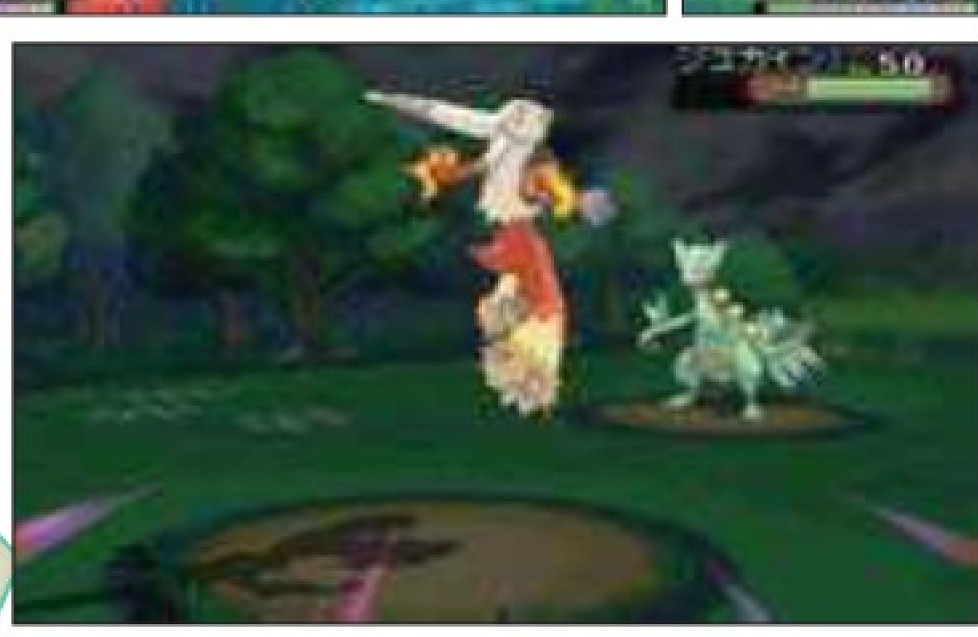
类型：烈火口袋妖怪
属性：火+斗
身高：1.9m
体重：52.0kg
特性：猛火
隐藏特性：加速

斗力鸡的进化形态。腿部力量大大增强，可以轻松跳跃30层大厦。勇于挑战，遇到强敌时会从手腕处喷出火焰，越是棘手的对手，手腕的火焰燃烧得越猛烈。





◀最终形态的火鸡斗士，彻底完成了从可爱到帅气的转变。





◀带着火焰的一踢。

MEGA火鸡斗士（メガバシャーモ）





类型：烈火口袋妖怪
属性：火+斗
身高：1.9m
体重：52.0kg
特性：加速

火鸡斗士MEGA进化后的形态。腿法强劲到引以为傲，踢腿时与空气摩擦产生了火焰燃烧的效果。随着体内温度的上升，力量、速度也都进一步提高，物攻、特攻都有提升。加速特性使其每回合结束后都升1级速度，真正是力量与速度兼备的强者。



▼▶MEGA进化后，其手腕的火焰燃烧得特别猛烈。



▲▶飞行系的大招，被MEGA火鸡斗士使用出来，威力相当夸张。





水跃鱼（ミズゴロウ）



类型：沼鱼口袋妖怪
属性：水
身高：0.4m
体重：7.6kg
特性：激流
隐藏特性：潮湿



▲选中后也会笑的萌物。





◀▲▼多角度特写。除了激流，水跃鱼还有隐藏特性潮湿，对战时可以防止场地上一些家伙玩自爆。不过实用性一般。



▶水跃鱼的水系技能。

个头虽然小，但对自己力量相当有自信。面对危险时，会发挥出粉碎比自己还大的岩石的力量。

沼跃鱼（ヌマクロー）



类型：沼鱼口袋妖怪
属性：水+地
身高：0.7m
体重：28.0kg
特性：激流
隐藏特性：潮湿

水跃鱼的进化形态，在泥泞的沼泽地生活而使得体魄锻炼得更加强健，并且用双腿行走了。加入了地属性，能力上也是走攻守兼备的路线。

巨沼怪（ラグラージ）



类型：沼鱼口袋妖怪
属性：水+地
身高：1.5m
体重：81.9kg
特性：激流
隐藏特性：潮湿

沼跃鱼的进化形态，拥有拖动大型船只游动的力量。健壮的手臂像石头一样坚硬，能将巨大的岩石一击粉碎。





▲攻防俱佳的口袋妖怪，遗传到技能“诅咒”后更是皮糙肉厚的强攻型物理盾牌。

▶似乎是某种地系的泥浆技能。





MEGA巨沼怪（メガラグラージ）





类型：沼鱼口袋妖怪
属性：水+地
身高：1.9m
体重：102.0kg
特性：轻快

巨沼怪的MEGA进化形态，上半身的肌肉发达到夸张，身姿也因此更加矫健，水中的行动力强化，而无论陆上水中，都会发挥其强大的力量。特性轻快为雨天速度翻倍，如此一来，这个攻守兼备的家伙也可以打雨天速攻战、凭借雨天速度的优势以夸张的力量掌控战局了。



▲►MEGA进化后肌肉发达得夸张。









▲►用肌肉发达的粗壮胳膊打出破坏力满点的强力一拳。





更多口袋妖怪

鬼精灵（ヤミラミ）



类型：黑暗口袋妖怪
属性：鬼+恶
身高：0.5m
体重：11.0kg
特性：锐利目光/后发制人
隐藏特性：恶作剧之心



▲《X・Y》的好友狩猎场可以收服到隐藏特性恶作剧之心的鬼精灵。

以宝石为食，使得其眼睛也变成了宝石。潜藏在黑暗的洞窟中，黑暗中眼睛闪耀出的光芒据说会夺走人的灵魂。

MEGA鬼精灵（メガヤミラミ）



分类：黑暗口袋妖怪
属性：鬼+恶
身高：0.5m
体重：161.0kg
特性：魔法反射





芳缘大陆的口袋妖怪鬼精灵的MEGA进化形态，将胸前的宝石巨大化后从身体分离出去，战斗时，无论出招还是挨打都躲在宝石后面，并在战斗间隙窥视对手。



▼►躲在大宝石后面使用鬼系先制技能影袭。





迪安茜（ディアンシー）



类型：宝石口袋妖怪
属性：岩+仙
身高：0.7m
体重：8.8kg
特性：净体

2014《口袋妖怪》剧场版的主角口袋妖怪，身分为钻石矿国的公主，为了拯救国家而踏上寻找生命之神之旅。

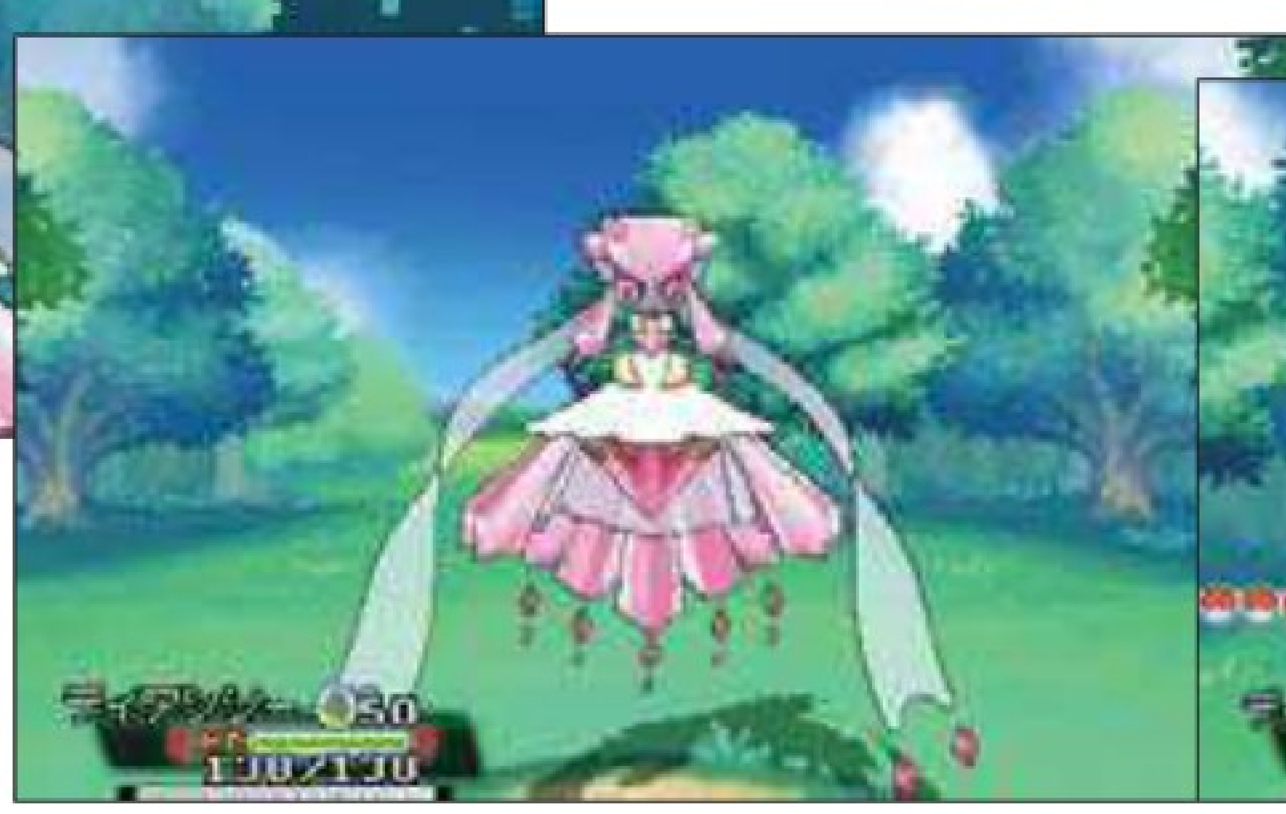
MEGA迪安茜（メガディアンシー）

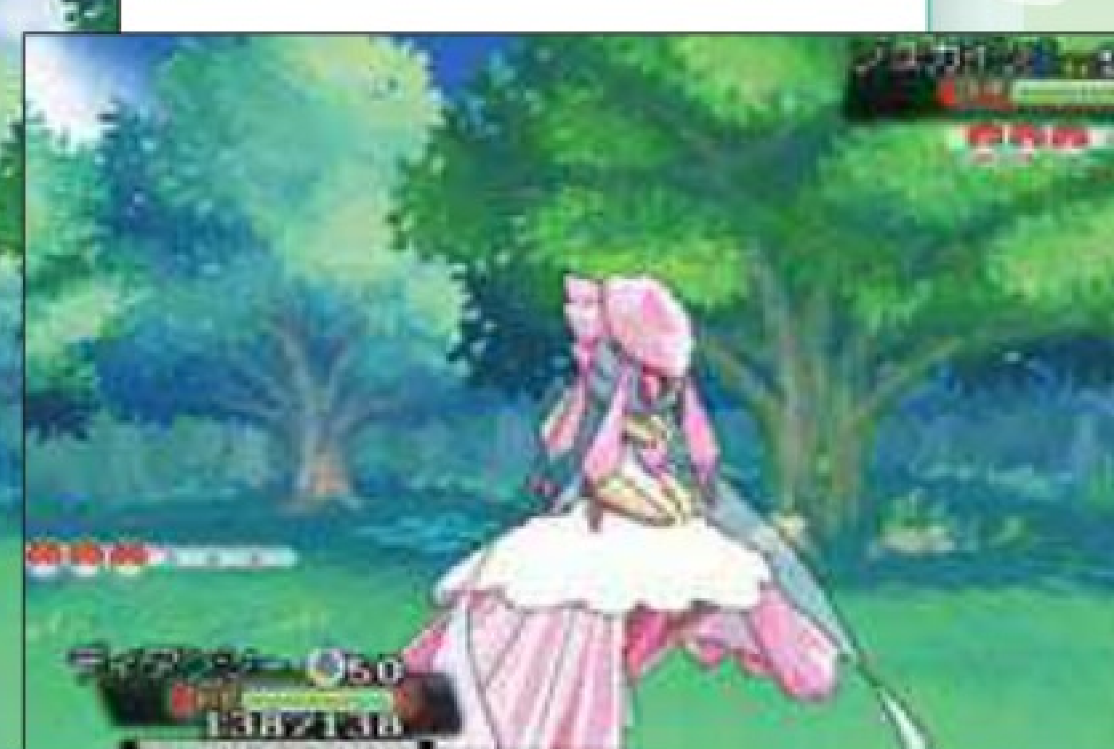


类型：宝石口袋妖怪
属性：岩+仙
身高：1.1m
体重：27.8kg
特性：？？？

对自己粉红色身体拥有最美自信的幻之口袋妖怪迪安茜的MEGA进化形态，也是第一个确认了MEGA进化的幻兽。体表的杂质脱落后放出的光芒灿烂耀眼，强烈到肉眼无法直视。头部的钻石超过了2000克拉，以其高贵美丽的相貌，获得了“皇家粉红公主”的称号。

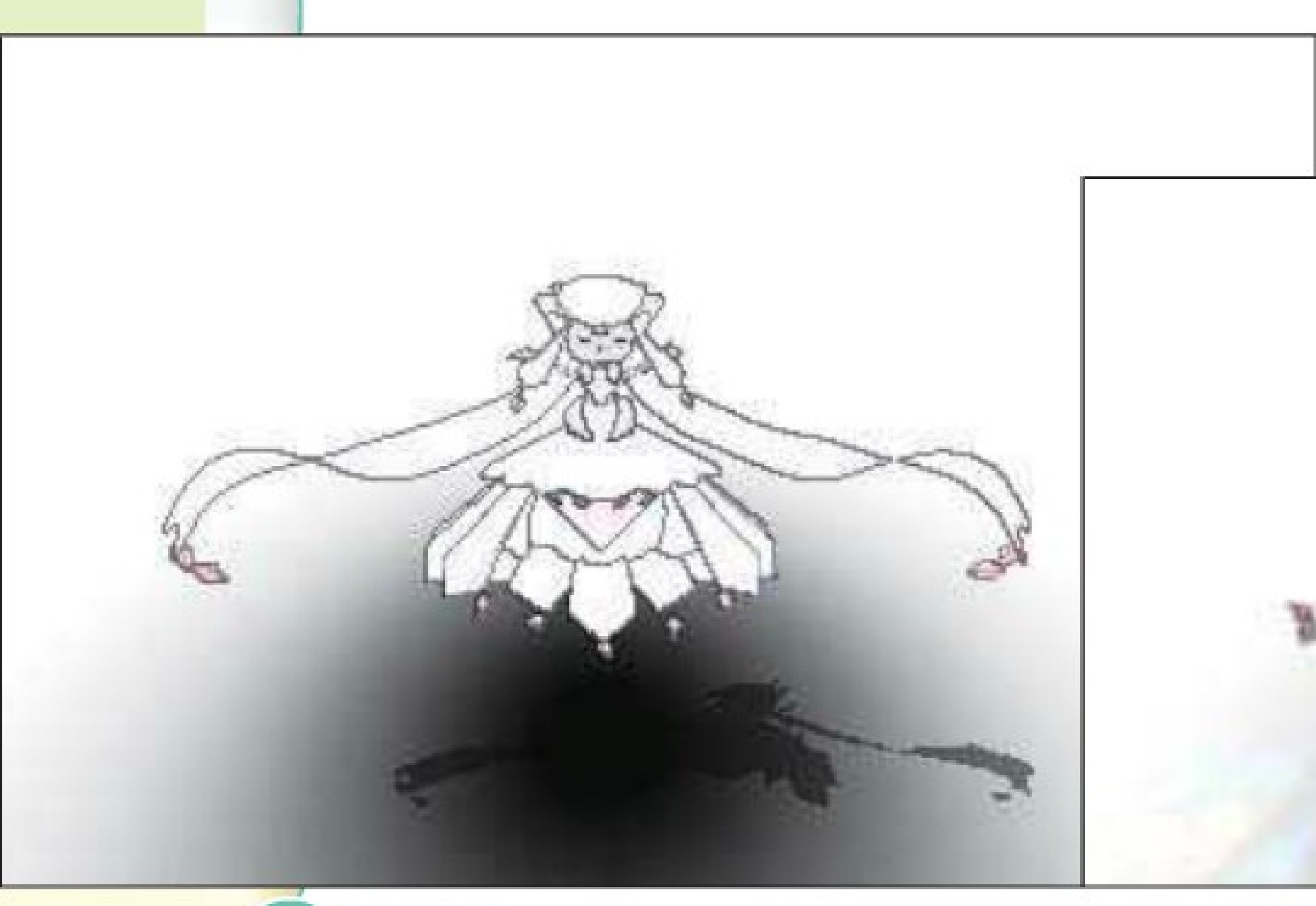


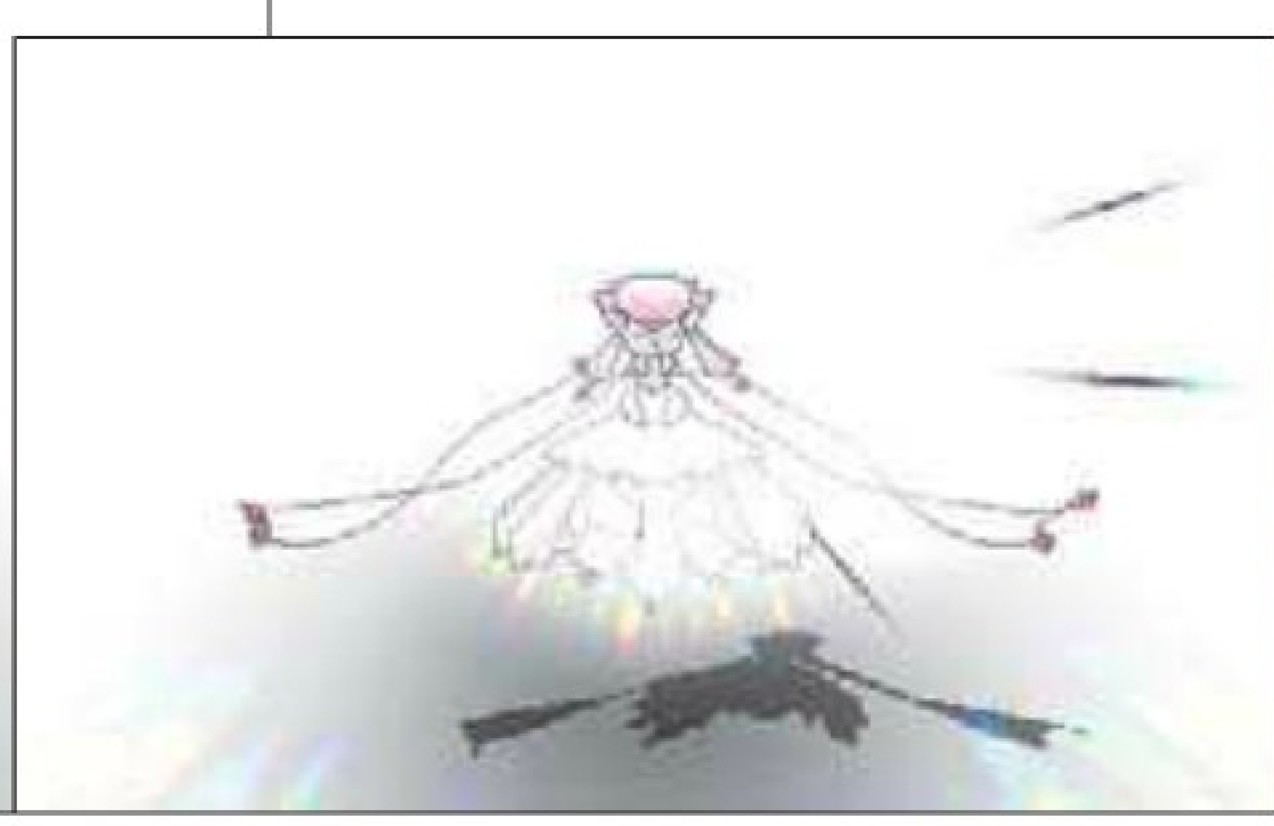




▲►MEGA进化后的迪安茜公主。

◄▼MEGA迪安茜使仙系技能魔力闪光。





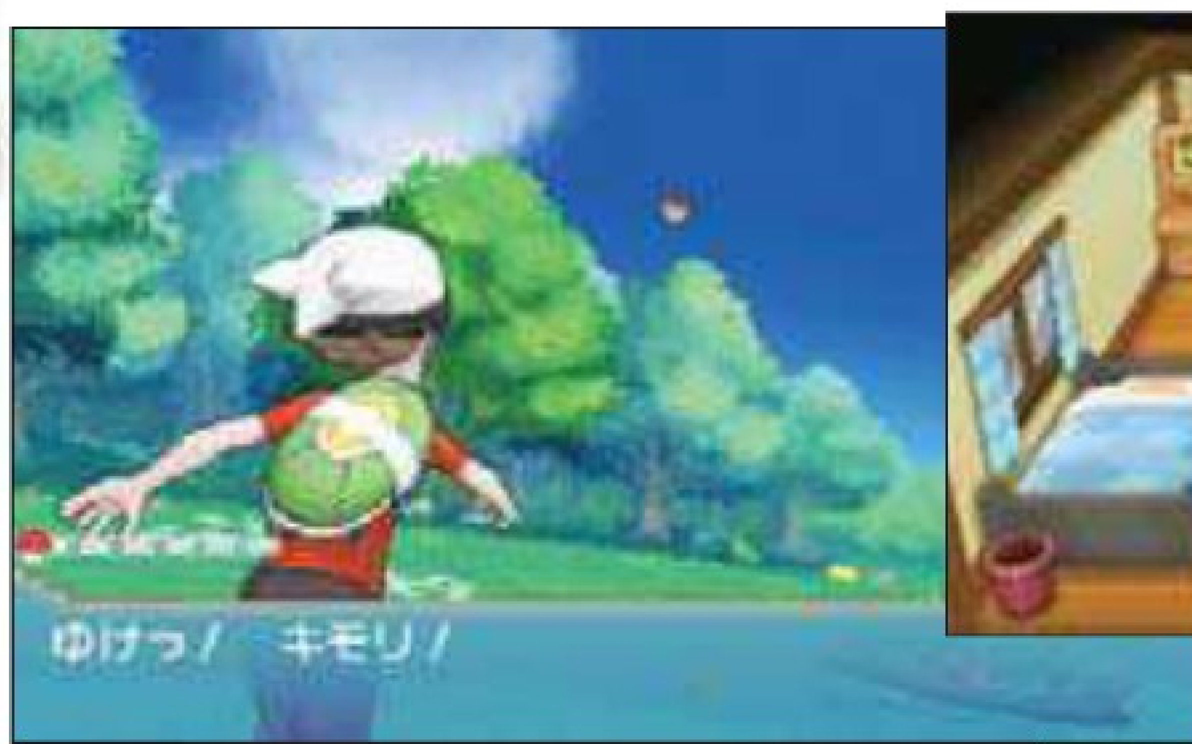


登场角色

男主角&女主角



作为玩家在游戏中的化身，我们依旧可以选择男主角和女主角。人设上来说，还是和原来的《红宝石·蓝宝石》有一些细节差异的。而男女主角手上戴着的饰品，就是关系到MEGA进化的重要道具——MEGA手环。







▲▶男主角的冒险。

▼女主角的冒险。







大吾（ダイゴ）



有收集珍奇石头的爱好，打扮高贵的神秘青年。在剧情中引导着玩家逐步揭开MEGA的起源、传说中口袋妖怪等故事核心的谜团。顺便说下，大吾在《红宝石·蓝宝石》中时是冠军，而《绿宝石》中则为了追求奇石而辞去了联盟的一切职务，由米可利继任。那么重制版中，大吾究竟是冠军，还是一个引导玩家的关键人物，这本身就是个很令人好奇的谜团。














松藤（マツブサ）
反派势力岩浆团的首领。
焰（ホムラ）&炬（カガリ）
岩浆团的两名干部。
梧桐（アオギリ）
反派势力海洋团的首领。
岩浆团员
男性和女性队员的形象，POSE都很有趣。
潮（ウシオ）&泉（イズミ）
海洋团的两名干部。
海洋团员
也是男女队员的形象。

※版本区别

和历作正统《口袋妖怪》一样，本作的两个版本也有区别，而除了惯例的出现口袋妖怪不同，两个版本中登场的与玩家为敌的主要反派势力也不尽相同。



▲岩浆团和海洋团，持有扩张陆地和海洋的不同理念，因此都要复活拥有对应能力的远古口袋妖怪。



▲两个反派势力在游戏中的冲突也不少。

十年经典

最后，放上官方公布的一系列原作与重制版的对比图，十年时间，硬件的进化让游戏画面今非昔比，而不变的，则是十年以来《口袋妖怪》一直赋予我们的乐趣与感动。





首藤刚志谈《口袋妖怪》

文 / 首藤刚志 译 / 库玛

第 13 回 正辉的灯塔

我并不知道《口袋妖怪必胜指南》对已经持续播放了 10 年的《口袋妖怪》（后文简称《口袋》）动画来说有着怎样的意义，但作为系列构成我一直主张要在动画中加入一点带有现实意味的东西，使观众也能产生共鸣。不过这说到底也只是我个人的想法，我并没有强行将其附加在对其他编剧的要求中。

在《口袋》动画原本的设定中，学校会作为一个取得口袋妖怪训练师资格的考试场景出现，并会有专门的一集进行详细描述。但由于《口袋妖怪必胜指南》中对学校的现实化处理，恐怕原本的考试场景设定今后都不会再出现了……

从整体来看，《口袋》动画与我之前所负责的作品有着很大的差异，但在当时我并没有想将它打造成不同于其他动画作品的另类之作。

《口袋》是一个规模庞大的项目，而动画只是其中的一部分。如果将动画打造成了一部风格奇怪的作品的话，就会在负责作品成败等各方面遭受到许多压力。将《口袋》动画尽量打造成一部不会引发他人抱怨的，正统的作品是最保险的。但这样的话《口袋》动画就会成为一部毫无魅力的作品。很多人评论动画中的火箭队充满了个性和魅力，但在我看来其实火箭队也只能算是一个十分正统的构成要素。为了让整部动画都充满独特的魅力，还需要加入一些别的什么东西。

在正统的动画内容之中，混入一些类似于《口袋妖怪必胜指南》这样的糅合了现实元素又剑走偏锋的内容，可以让《口袋》动画的世界变得更为辽阔且更富魅力。但这说到底并不是《口袋》动画的正道，只是些许的插曲而已。

在正统之中偶尔出现一点偏离正道的东西，这就是所谓的提升作品魅力的方法。

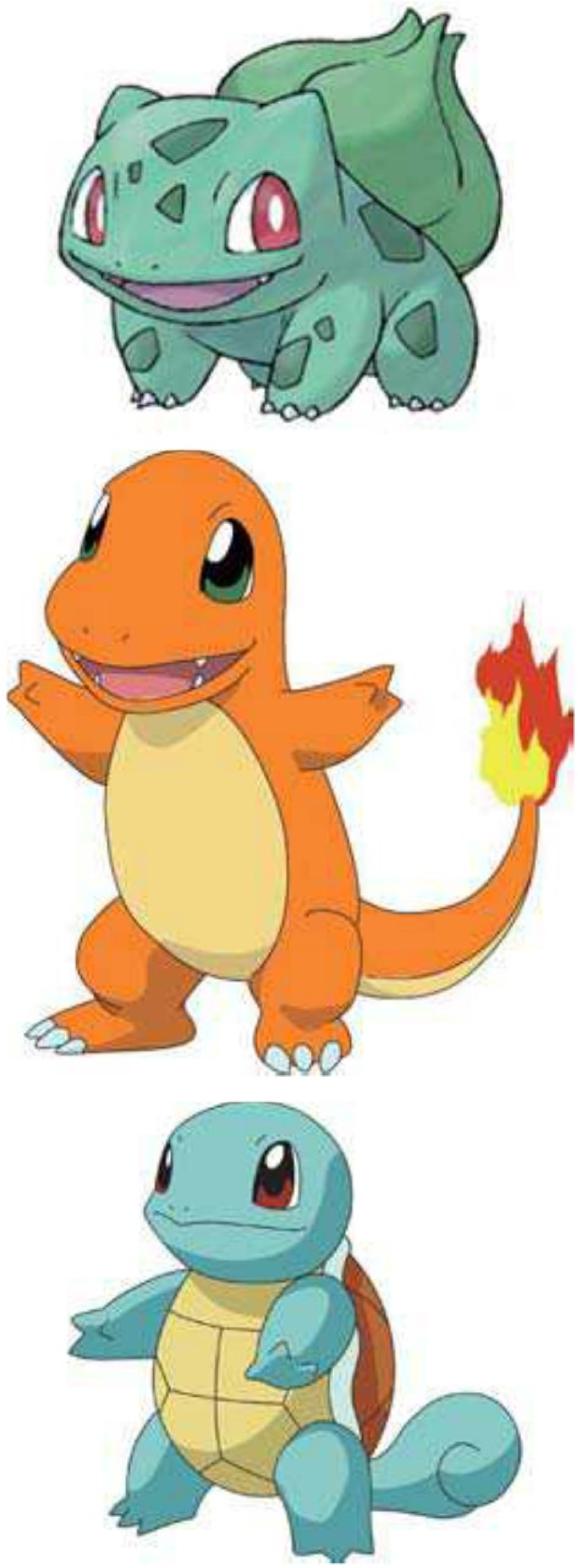
只要有了这些提升作品魅力的内容，并将其偶尔展示出来，在想要停止展示的时候也能立刻收住，这样才能成功地使作品的魅力被观众所接受。而掌控这偶尔展示的频率这件事交给这个系列策划我来做是最好不过的。

事实上在其他的编剧看来，《口袋》动画整体上没有让人感到怪异或是过于冒险的内容，这就足以使其成为一部和游戏原作氛围相契合的保险之作。换句话说，正统的剧本会更易于被游戏玩家所接受，没有玩过游戏的观众也能够体会到《口袋》的乐趣所在。

在动画中，主人公们每次都会与新的口袋妖怪相遇，并且口袋妖怪们之间也会发生精彩的战斗，最后由火箭队登场提升一下欢快的气氛——这些基本的动画剧情套路会由极富个性的编剧们改写成兼具正

统和十足娱乐性的剧本。在这个团队中，所有的编剧都是动画剧本写作的老手，再加上 3 到 4 次的剧本讨论会等严谨的环节，定稿后的剧本基本不会在水准上出现较大的偏差。虽然从各部分的内容可以看出每个编剧的个性，但将各部分结合在一起后，在剧本内容方面也没有出现过分的失误的情况。

按照剧本轮流写作的排序，轮到我再次写剧本的时候是第 13 集《正辉的灯塔》。



▲妙蛙种子、小火龙和杰尼龟。

顺便说一下，第 10、11、12 集分别讲述了主人公们与妙蛙种子、小火龙和杰尼龟这三只口袋妖怪相遇的经过。在游戏中，玩家需要在旅程的最初从这三只口袋妖怪中选择一只，而在动画中这只口袋妖怪变成了皮卡丘。因此为了不让游戏玩家有陌生感，就让这三只口袋妖怪在动画早期登场了。并且在它们登场后，主人公一行就遇到了住在灯塔中的一位名叫正辉的口袋妖怪研究专家。正辉作为口袋妖怪研究专家是在游戏早期就登场了的人物，在游戏中他在成为口袋妖怪研究专家后就一直宅在家中，由于想理解口袋妖怪们的心情，便在家中一直身着口袋妖怪的布偶服装，可以说是一个十分怪异的人物，而我对他的了解也就仅限于此。



▲身着已灭绝的口袋妖怪的布偶服装登场的正辉把主人公们结结实实地吓了一跳。

在动画的故事主线上，正辉并不是一个必要的人物，但为了将游戏与动画共通起来，我将这个人物作为一个重要角色写入了剧本中。在动画的第一集中大木博士已经作为口袋妖怪的研究专家出场了，他除了是将皮卡丘交给小智的人外，也同时管理着小智得到的口袋妖怪，可以说是对口袋妖怪的相关知识十分了解的主要人物之一。但明明已经有这么厉害的人物，在 13 集中还加入正辉这样一个对口袋妖怪十分了解的新专家，从动画创作方面来说其实是一个大忌，因为这就是所谓的角色重合。



▲脱下布偶服装的正辉从言行上来看还算是一个正常的青年。

研究专家理所当然是指对口袋妖怪有着相当了解的人，小智的冒险之旅才刚刚开始，在这之后也会与更多未知的口袋妖怪相遇。正辉这个角色的作用只是为小智讲解口袋妖怪的相关知识，弥补小智在口袋妖怪相关知识上的空缺。讲解结束后这个人物的相关剧情就告一个段落了，无法让观众们根本不会被这个角色所触动。

并且正辉的剧情会涉及到“想要得知口袋妖怪的心情”这一主题，对这方面内容的提及也会让我十分为难。

在动画中小智想与语言不通的口袋妖怪进行交流来获知它们的心情，但倘若真实现了这点的话，小智很可能就会对目前为止一直单纯驱使它们作战的自己产生诸如“这只口袋妖怪想与其他口袋妖怪对战吗？”的怀疑。如果一直对这样疑问纠结的话，动画的剧情就无法向前推进了。

事实上，我个人一直想将口袋妖怪与人类的交流，也就是“通过互相交流让人类了解口袋妖怪”作为《口袋》动画的一个重要主题，但在第13集就将这个主题提上台面的话还是有点为时过早。并且，只要《口袋》动画还在继续播映，就最好不要用蹩脚的方式来诠释这个主题。在我个人看来，虽然不知道《口袋》的动画会持续多久，但在播映最终回之前，用几集来烘托这个主题，就可以让《口袋》动画成为经典之作，哪怕届时《口袋》的动画已经持续数十年甚至还在继续放映，在这个主题的衬托下《口袋》都很可能成为越来越经典的作品。不过说到底这也只是在动画制作初期，我作为系列构成的一些有点不负责任想法罢了。

总之，就算是原本想谈及这个话题的我，在第13集的剧本写作时还是想尽量避开“口袋妖怪对人类来说是什么”这个主题。但随着正辉这个口袋妖怪研究专家的出现，原本想暂时隐藏起来的这个主题就暴露出来了。并且由于正辉在游戏中的设定本来就是口袋妖怪研究专家，因此就算我不愿意也只能让他以这个身分登场了。

在动画中只要一提到口袋妖怪，正辉就是一副滔滔不绝的样子，后来有导演抱怨这个角色一直在说话都没什么动作，因此又在后来对他的动作进行了修改，增加了他的动作幅度，然后我们还利用这个角色引出了别的故事。

《口袋》基本是一个围绕收集口袋妖怪而展开的故事。小智平时在收集徽章，并以出战口袋妖怪联盟为目标，整个角色的状态可以说是十分积极，并透着一股向上奋发的拼搏感。但相反地会有人觉得，何必刻意地追赶口袋妖怪，只要默默等待它们的到来不就好了么？

在很久之前无论是小孩还是大人之中都出现了“家里蹲”的现象，我个人觉得陷入这个状态的人像在等待着什么东西。他们对事物的态度不积极，也没有向上拼搏的意向，就只是默默地等待着。先不论这种生活状态的对错，我觉得能有一集动画讲述在等待着什么的人应该也不错。说起来在很久以前，女孩子们都等待着会有骑着白马的王子翩然而至，但如今的时代反而会给我一种“男性在等待着骑着白马的公主造访”的感觉。

小智是积极进取的，如果碰上同样积

极主动的对手就会与其直接进入战斗，这也是《口袋》动画的一个套路。但如果对方是被动等待型的话又会变成怎样的情形呢？如果对方是积极主动的人的话那么周围的人也很容易对其进行帮助，倘若对方是个喜欢默默等待的人，恐怕其他人能做的就是帮他找来所等待的东西了，甚至热心的人届时反而会落个“谁要你帮我找东西，不要擅自做多余的事啊！”这样的被对方责怪的下场……


ひきこもり70万人
内閣府推計
予備軍も155万人
3大要因「職場」「病気」「就活」

▲▼家里蹲（引きこもり）也是日本的一个十分深刻的社会问题。



动画中，正辉等待的是幻之口袋妖怪。在《口袋》中只有凤凰是幻之口袋妖怪，这在动画的第一集中可以略微窥见其神秘的身姿。但正辉所憧憬的幻之口袋妖怪并不是凤凰，是世界上仅存一只的，独一无二的幻之口袋妖怪，并且这只口袋妖怪也在四处徘徊寻找同伴。正辉的灯塔在大雾中发出警告的汽笛声与那只幻之口袋妖怪的鸣叫声很相似。每当听到这个声音，正辉都会想是不是一直等待着的幻之口袋妖怪到来了。其实就算它出现在正辉面前，他也不会采取什么实质上的行动，因为他在做的只是在等待这只幻之口袋妖怪而已。

在第13集的最后，以为找到了同伴而特意到来的幻之口袋妖怪最终发现那只是一座普通的灯塔而已，作为世界仅存一只的幻之口袋妖怪的孤独仍然没有任何改变……



▲到来的幻之口袋妖怪受到了火箭队的袭击。

我十分喜欢独自耸立在悬崖旁的灯塔，并且还有两个十分中意的以灯塔为主题的故事。

一个是关于灯塔与战斗机的恋爱故事。战斗机在出发执行任务前对灯塔说“我一定会回来的”，而灯塔一直到最后都在等待战斗机的归来。记得这个故事是我自己原创的，原本想在写作《甜甜仙子》的剧本时使用这个故事，但这个故事的背景是在战争时期，因此就只能暂且将其搁置在一边。



▲动画中屹立在悬崖边的灯塔。

另一个故事是由科幻小说家雷·布莱伯利创作的著名短篇小说《雾笛》。

故事讲述了世界上仅存一只的恐龙，在听到了灯塔的雾笛声后误以为是其他同伴，当它发现这只是灯塔发出的声音后，在悲伤与愤怒的情绪中将其捣毁的故事。不记得这是小时候读到还是听到的故事了，我现在也无法确定这与原本的故事是不是有出入，但由于比较害怕再读这个故事会颠覆原先的印象，因此也就没有特意买书重新阅读。但只要我在悬崖边看到了灯塔，就会自然而然地想起这个故事，而这个故事貌似在改编后还被搬上了大银幕。



▲著名科幻小说家雷·布莱伯利。

虽然会有人说第13集的内容是在抄袭《雾笛》，但由于《雾笛》十分知名并且我也特别喜欢，因此我更愿意将13集的剧情编排看作是致敬，而非单纯的模仿。

并且在动画中出现的那只幻之口袋妖怪，是在游戏中未曾出现过的。在进行构思和剧本写作时只是以《雾笛》中的恐龙为参照，在动画中最终出现的是将名为“快龙”的口袋妖怪作了超巨大化处理的原创口袋妖怪。在《口袋》公布的官方记录上，快龙身高两米左右，因此《正辉的灯塔》中出现的这只神秘的幻之口袋妖怪也可以看作是快龙突然变异后的形态。

在动画的最后，火箭队们出场并掀起了骚乱，这也让结尾处显得不那么灰暗，但在整个《口袋》动画中这一集算不上有着皆大欢喜的结局，并且带有一种十分寂寞的感伤。这对于《口袋》动画的剧本写作来说，明显是一种十分另类的风格。

接下来我担当编剧的剧本就是第17集《巨大神奇宝贝之岛！？》了，关于这集也有许多错综复杂的故事，我们下回再细聊。

未完待续

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。

让我们继续原创性的话题吧。

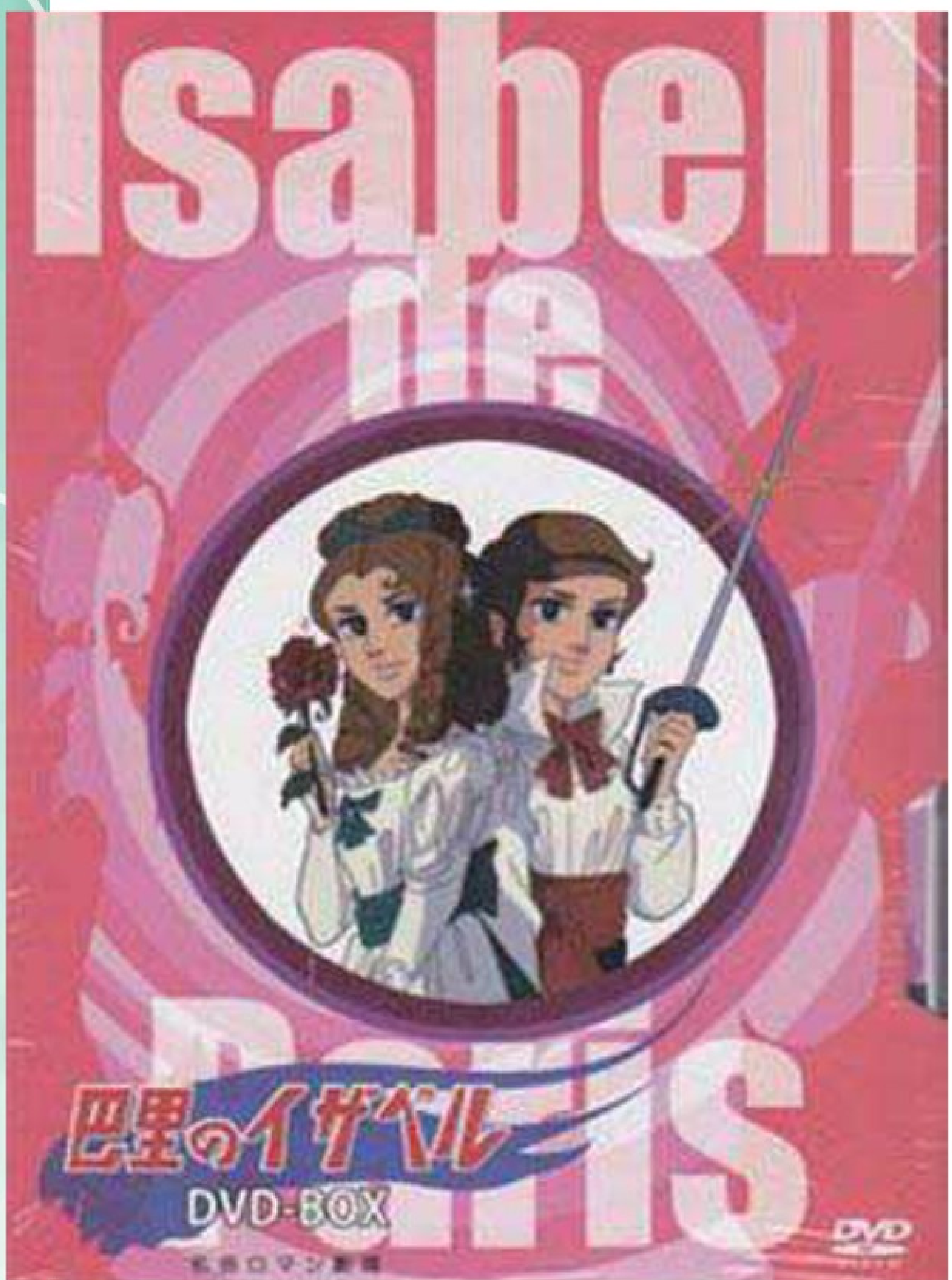
我是半个月或一个月才更新一次博客的懒人，但在前几天有两个不认识的人在我的博客留言了。一个人说他有《战国魔神豪将军》系列小说初版的全八册，迄今已经不知道读过这套小说多少遍了。

“《豪将军》系列主要创作于20世纪80年代，和现在的文库本不同，当时印刷版本的字非常小，一页的行数也很多，读一本都已经十分伤神，没想到到了21世纪还有人愿意阅读这个版本，说实话我非常高兴。

另一个人住在海外，他写了一些关于小时候看过的《巴黎的伊莎贝尔》动画的事。

《巴黎的伊莎贝尔》是我很久以前的一部作品，当时的我刚决定要踏上编剧的道路。在当今这个与“革命”一词相距甚

远的时代，不知道巴黎公社这一历史事件的人可以说不在少数。但即便如此，一个不怎么了解日本动画（本人原话），并且住在海外的人，能提到《巴黎的伊莎贝尔》这部动画，我的喜悦之情可以说是无以言表。而至于我为何这么开心以至于想要振臂高呼，是因为小说《战国魔神豪将军》和《巴黎的伊莎贝尔》的动画剧本都是我的原创作品。



▲《巴黎的伊莎贝尔》的 DVD 版封面。

现在的小说，据说都会加入编辑的意见，而《战国魔神豪将军》的小说全部是由我本人自由创作的作品。编辑只是对其进行了认真的校对，但说到校对也就只是修改一下错字并添加遗漏的字而已。

《巴黎的伊莎贝尔》的剧本也没有制作者和导演多加干涉，初稿就定稿了。在企划阶段惟一对我提到过的就是这个动画要按照“名曲剧场”的形式来制作，因此只是在音乐上比较注重使用古典音乐而已。并且《巴黎的伊莎贝尔》的 BGM 中采用肖邦的钢琴曲这点是我提议的。

制作者一开始误以为巴黎公社是法国大革命，以为我会拿出类似于《凡尔赛的玫瑰》这样的剧本。因此在动画制作的一开始，制作人还嘟囔“我真是被首藤骗了啊”，后来又说“剧本很有趣所以这样也行吧”，于是剧本就顺理地被通过了。

作品的好坏暂且不论，虽然两者都是我的原创作品，但小说没有大卖，动画也没有大热，《巴黎的伊莎贝尔》的收视甚至还可以说是十分惨淡。但在这两部作品诞生的 20 年后，又收到了关于它们的两条评论。我可以说是开心得都要忘乎所以了。

我不知道作为一个作者在面对汇集了很多人的意见后写就的小说或剧本是一种怎样的心情。但比起作品会不会大卖（当然大卖最好），自己创作的原创作品被他人珍惜的感觉更让人开心。

无论是年轻时，还是像现在这样变成了老头子，我都会常常躺在床上仰望着天花板，在所剩不多的人生里继续着“我有没有写东西的才能？”或是“我所选的人生道路有没有错”的自我怀疑。

但这两条评论真是比什么良药都有效，我也想向他们表示我的感谢之情。总的来说，珍惜日常中的原创性并将其表现出来，即使在很久以后也会被证明是一件有意义的事，比如通过上述的博客留言我就更加体会到原创所能带来的愉悦心情。





3DS	盗贼与1000只口袋妖怪	动作 ACT
	とうぞくと1000びきのポケモン	
Pokemon/MAQL	日版	2014年6月5日
1人	免费	对应邂逅通信

最近《口袋妖怪》的消息特别多，除了经典的《红宝石·蓝宝石》重制，还有绘画教学软件《口袋妖怪艺术学院》，以及这款免费的《盗贼与1000只口袋妖怪》。不过免费不等于无趣，事实上，这款游戏的最大目的是为即将上映的《口袋妖怪》2014剧场版刷存在感以及鼓励玩家邂逅通信，游戏本身的乐趣也是相当大的。

免费+限时游戏

在正式说游戏前，说个大家非常关注的——免费。这是一款不折不扣的免费游戏，和限时免费的《口袋妖怪银行》、部分舰只免费的《钢铁潜水员 潜艇大战》都不同，也就是说，你可以不花一分钱就可以把这个游戏完完整整地体验了，而且不用担心像依靠服务器运营的《邂逅通信日记》那样哪天停服了。在你机器里的这款游戏，是款无需联网的游戏。

但游戏的配送时间是限时的，从6月5日开始到9月30日，这期间大家要下载就抓紧哦。

下载游戏

登陆e商店，输入ポケモン搜索（现在可以省略这一步，直接找到），找到后直接点击进入，点“ダウンロ-ドにすすむ”就可以下载了。



▲进入e商店。



▲搜索“ポケモン”。



▲找到本作后点击下载按钮。

菜单对照

本作的菜单全部都是平假名，看起来还是颇累的，这里给大家个对照吧。



先来看一级菜单：

ゲームを はじめる	开始游戏
すれちかいせってい	邂逅通信设定，默认为加进邂逅通信游戏中
つくったひとたち	制作人名单

选第一项开始游戏后有两个选项：

いきさきを えらぶ	进入游戏
なかまを さがす	增加同伴

之后选第一项进入游戏后，再选第二项又进入了二选一：

すれちかい つえしん	邂逅通信，如果有邂逅到了其他玩家，这里会有叹号提示
ゲ－ムコイン	用3DS的系统钱币购买，也就是100步1枚金币的那个货币。5枚20个，10枚50个，15枚90个。注意，这里只能招募自己选中的口袋妖怪

关于邂逅通信



本作完全依赖于邂逅通信来进行游戏，因此邂逅通信的设置非常重要，首先当然是要开通邂逅通信，这个3DS系统是默认开通的。而游戏开始后，也会自动加入到邂逅通信游戏名单中去——但前提是要有位置。所以开始游戏后最好进入“本体设定→デ－タ管理→すれちがい通信管理”中查看一下是否在这邂逅通信的名单中。如果没有说明名单名额已满，找找有没有什么不需要继续邂逅通信的，在这里删除吧（点击游戏图标，点“すれちがい通信をやめる”按钮）。然后进入游戏，点第二项，弹出选择窗口，选右边的はい选项确认，就开通了邂逅通信。



▶确认下邂逅通信游戏名单中是否有《盗贼与1000只口袋妖怪》。





▲和更多的伙伴来邂逅通信吧!





▲在一次次的邂逅通信中壮大力量。

一款有关2014《口袋》剧场版的游戏

这部游戏取材于2014年《口袋妖怪》剧场版，游戏中的反面角色，即是影片中的男女大盗——玛丽琳和莱奥特。而本作的舞台，亦是剧场版的重要舞台之一——钻石矿国。而故事，则从钻石矿国的两个秘宝：夕阳钻石和星空钻石，被玛丽琳和莱奥特这对雌雄大盗夺走开始，受迪安茜公主的家臣仙钻石们的委托，口袋妖怪们出发了……



▲为了夺回被盗走的宝石而战!



▲剧场版中的四个仙钻石在本作作为NPC登场。







▲游戏中很多地方都有剧场版的信息。

御三家主角



游戏一开始，我们要从火耳狐、泡泡蛙和针栗鼠中选择一个作为我方的主角，选中的口袋妖怪，便是我方以后出战的主力了。与有其他两种口袋妖怪的玩家邂逅通信后，我方的战队里便会有该种口袋妖怪们组队出现。

游戏规则

1. 人多力量大

本作的战斗方式很直接，就是比人数，双方投入兵力进行大混战。游戏中，御三家各对应一个键，连点某个御三家口袋妖怪的按键，哪个口袋妖怪就是往混战中增援。

不过这不等于说该游戏就是简单粗暴地拼数目，而是也讲求一些战术的，比如中后期多种属性加入混战；而在和敌方混战时，也挑着点上，除去属性相克的因素外，也尽量派自己的，因为自己的精灵可以花钱买。



▲派出口袋妖怪比较少的话……



▲一番恶战下来……



▶战败了。



▲大量同伴派出。



▲面对武者熊猫也不畏惧——喜感又壮观的战斗画面。



▲最终大家协力战胜了强敌。



▲收集更多的同伴，向着胜利前进吧！

2. 属性相克

本作也有属性相克的设定，不过由于我方固定只有三种，也就是只有水火草三种属性，所以并没法实现对所有的对手都用属性压制，大多数时候该用数量碾压还是要用数量碾压。





▲面对吹粉虫，火属性的火耳狐对其克制。克制时下方的槽上也会有提示。



▲属性不利的情况，注意区分槽左上的标志。

征募精灵

战斗很损耗兵力，所以一场战斗下来往往元气大伤，这个时候可以在なかまをさがす→ゲームコイン中去补充，不过每天正常只能走出10个金币，因此一次花15个金币征募90个同伴，也算是大开销了。



▲是到了补充兵力的时候了！

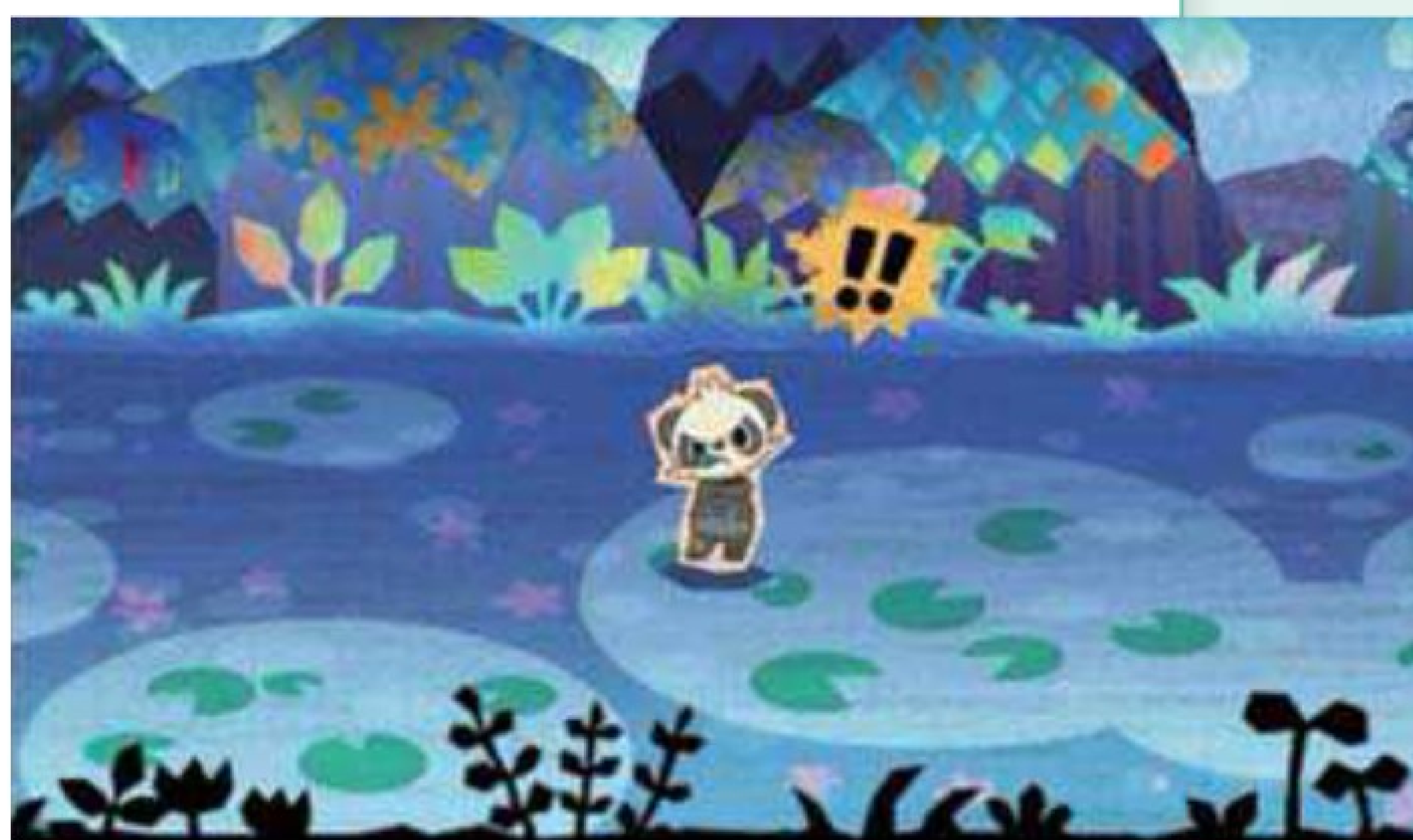


▲己方力量大增！

本作的战斗没什么特别的操作，X、Y、A分别对应针栗鼠、火耳狐和泡泡蛙，下屏都有图标一目了然。战斗时按对应的按键即会把我方口袋妖怪派遣入混战中，战斗时下方有一个槽，随着战斗而此消彼长，哪方将槽占满哪方胜出。

战斗中，敌方也不是孤军作战、而是也会不断增加援军的，因此我方就要保证口袋妖怪的数量，一旦发现打不过，赶紧按B退出认输，起码能避免全军覆没，方便下次卷土重来。

另外，也不是每次战斗都会加入遭遇时的精灵，战斗中也很可能混入其他精灵，这就要求玩家在战斗时要保持精神，否则参战的被克制结果就于己不利了。



▲第一个对手：顽皮熊猫。



▲大伙一起上吧！



▲继续挑战水枪虾。





▲数量太少导致败……



▲除了御三家，皮卡丘也有一定概率加入并出战，而且是会心攻击。

合流

在战斗中，当一些战斗无法取胜从而撤退甚至被打败时，有一些我方精灵并没阵亡，而是相当于被打散了。当玩家撤回重新整顿再度去挑战时，会发现之前被打散的一些精灵们已经聚集起来等待着和玩家的大部队合流了。除此之外，在对一些水塘、木堆、火堆的战斗中，我方虽然看似损失比较大，但往前走会发现很多参战的精灵已经在等着合流了。



▲在战局不利撤退时，己方的精灵会被打散。





▲再度回归，已经集结好的同伴们会再度加入进来。

可以回避的战斗

游戏中有些战斗时可以回避的，这个时候可以选择悄悄从对方身后走过去，方

法是按住对应口袋妖怪的按键，口袋妖怪们就会悄悄从其身后走过，中途发现便直接进入战斗。即便不被发现守卫也会逐渐向我方靠近，一旦到达屏幕左边，便依然会开战。



▲一只魔乌贼。



▲悄悄从其身后走过。



▲魔乌贼的可爱反应……



▲被发现了!



▲立刻进入了战斗。

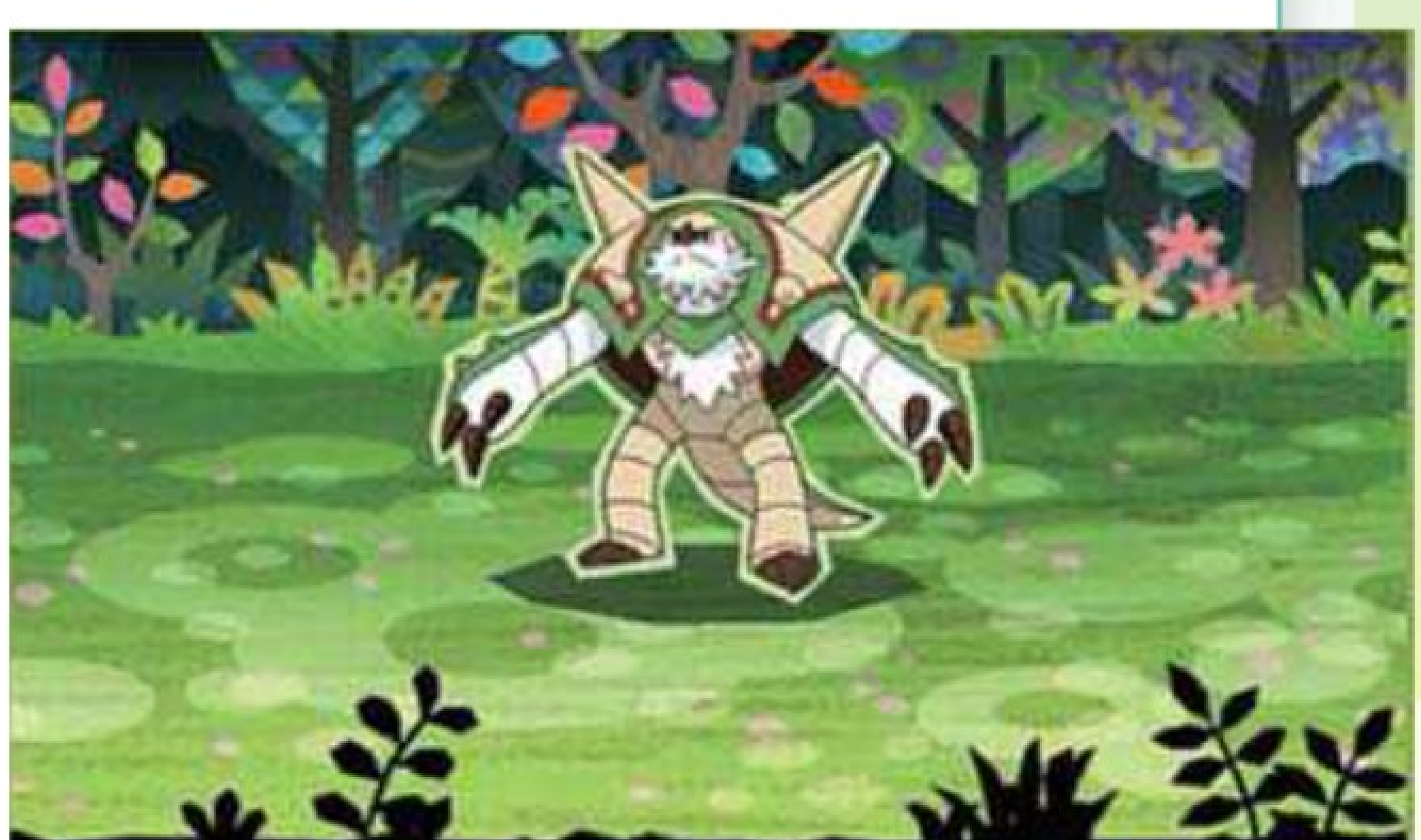


▲可以避开的战斗不止魔乌贼哦。

隐藏BOSS：阿尔加斯、米莉丝



▲阿尔加斯、米莉丝父女作为隐藏BOSS出战。



▲米莉丝的重铠鼠。

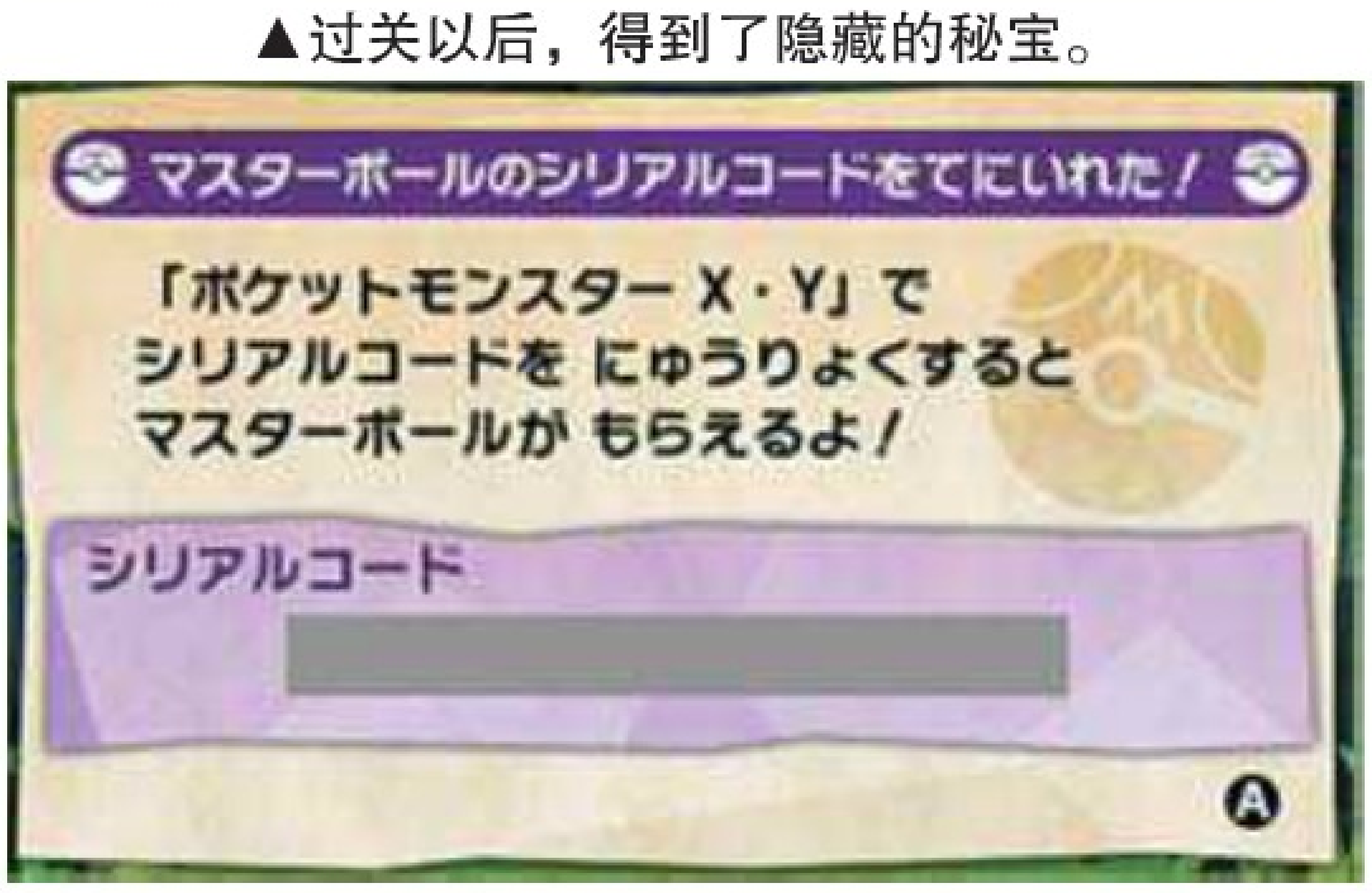
阿尔加斯和米莉丝在剧场版中是父女身分，而目前公开的资料上看并非反派，但是在本作中，却以最终BOSS登场。当游戏通关、雌雄大盗的计划被挫败后，这对父女便会出现并提到他们的计划。

而他们相关的关卡，是需要和剧场版联动的——和《口袋妖怪 X・Y》中获取迪安茜一样需要去影院，才会追加特别的关卡。特别关卡的追加时间从7月19日开始，到9月30日结束。BOSS自然是这对父女的强大的口袋妖怪，而在过关之后，会得到特别的礼物——大师球，以及一个密码，把这个密码按照如图的顺序输入进《X・Y》，便会在《X・Y》里得到这个大师球了。





▲过关以后，得到了隐藏的秘宝。



▲还有一组密码。



▲进入《X・Y》，选择第二项。



▲选择第一项，进入后选择最后一项。



▶输入之前《盗贼与1000只口袋妖怪》里得到的密码。



▲获得了大师球。


我问你，我们是什么？
人啊。
不对，我是问我们是做什么的！
到处玩顺便取悦读者的。
+1
+2
我们是海贼呀，这么大个标题你们都看不懂吗！?
好像有这个设定……
重燃海贼之魂
这么长时间了，我们有做过一件像是海贼的事吗？
你就直接说重点吧。
我们的旅游资金快没了，不想饿死就去打劫！
是!!
你自己都说旅游了……

历史上的海贼



TT 震级 8



因狗得福


这家看起来挺有钱的！
呃，不行，换一家吧。
怎么了？
这家的警卫是卢卡里奥，我不能害它们丢饭碗。
好吧，船长喜欢卢卡里奥嘛。
没错，人无所谓，但必须爱护小动物！
那有灾兽的家也不行哦。
皮卡丘！
斗力鸡和冰须熊。
我全喜欢怎么办……

回合制 RPG


这家警卫真多，要进去得用点计谋……
为了船长，我赴汤蹈火在所不辞！
那就交给你咯！
我现在该怎么做呢？
MOMO 要做什么呢？
战斗 道具
精灵 逃跑
什么也不用做，拖到我们洗劫完就行了。
了解！
战斗 道具
精灵 逃跑

向往的世界


值钱的宝物会放在哪呢？
呀，习惯了，这个不会出来宝石呢……
你最近在玩《塞尔达传说》对吧？
那个又是什么梗？
是《路易鬼屋》，这样可以吸出不少钱。

童话退散


到此为止了！！
可恶的海贼，我绝不允许你们再胡作非为！！
来和我一决胜负吧！！
你们犯规，你们赖皮！！
醒醒吧，没有哪个真坏人会跟你按规则来的。

两人一猫在逃 15 年 +



TO BE CONTINUED




POKE★MEW
青之救助队：钻石之城III
作者：猫伊 审编：岚、星河



POKéMEW

前情提要：到达钻石城的宾馆后，雷犽被队长打发去取水途中，竟不期与一只叶精灵狭路相逢？对方的身份究竟是——？



关于本辑封面：这次终于轮到热门动画《魔法少女小圆》啦~可惜这版封面的原海报出的比较早所以没有佐仓杏子（何况让火琉一个大男人来穿裙子也不太合适）。至于为什么会混进一只冰影……这就是作者的恶趣味啦=w=。



Pokémew 伊布家族总算出现新角色啦！早在画雷犽返乡的时候就有读者提问说为什么雷犽冰影所在的子世代里独独缺了叶精灵。嘛其实那时候花菱这个名字就已经想好了，只不过当时安排她是叶明卓和月婵的女儿，而且性格也没现在这么活泼。



（接上）在《口袋妖怪X•Y》发售前这个角色几乎要被弃掉了，但自从公布仙精灵，询问伊布家族何时登场新角色的呼声便日益高涨。索性，审稿组借着宝石公主邀请伊布家族参加生日宴会的情节，让这俩姐妹就此顺利登场啦！希望大家喜欢！



POKÉMEW 关于叶精灵和仙精灵的名字：其中叶精灵的名字来自于植物“花菱草”，这是一种有着鲜绿叶片和金橙色大花瓣的耐寒耐贫瘠草本植物，常用作盆栽或草坪花卉。同时“花菱纹”也是一种常见的装饰纹样（多见于出土铜镜）。



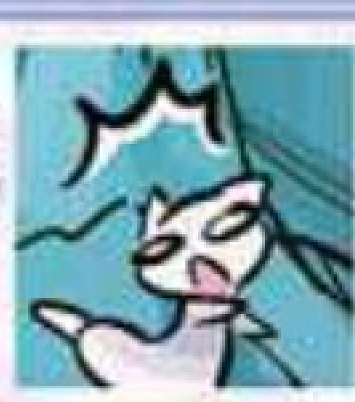
想必大家在去年的剧场版短篇《皮卡丘与伊布 好朋友》中已经知道仙精灵身上的四条的丝（触）带（手）是可以几乎无限伸长的。感觉真是非常方便的能力呢，难怪工作效率那么高（笑）。



PoKéMeW

其实一开始我想让迪安茜穿《X战警》中白皇后的衣服（因为这个角色很喜欢白色衣物，能力也是变成钻石），不过因为实在太暴露就放弃了，换成《爱丽丝漫游仙境》电影里安妮海瑟薇版白皇后的泡泡袖公主裙。





梦幻的内心吐槽：自从小时候跟迪安茜公主玩耍导致被钻石砸到头之后我哥就不怎么敢让我俩碰面了，我也对她避之唯恐不及。嘛，说实话再见面以后仍然有点儿心理阴影……



Pokémew 说到家务活，雷犽在第14辑刚登场的时候打扫过小梦的房间，队里不少卫生工作也是他负责，还自带移动电源，想必切菜烧水对他来讲不是难题，可苦了冰影这个饭来张口的小少爷……他是不是更适合去负责把饮料冰镇起来？



下辑预告：经费捉襟见肘的情况下，仙精灵能成功替钻石公主迪安茜办好生日宴会吗？曾经极度奢华的钻石城又是如何沦落到一贫如洗的境地呢？


PM小剧场：贫穷贵公主
今非昔比的钻石城，
穷得连水晶灯都换成了荧光菇。
那么破的衣服就扔掉呗。
人家舍不得……
你这抠门劲快赶上我仙岚姐啦。
人家穷得连头上的钻石冠都想卖嘤嘤嘤。
难道可以拿下来??
你要买么?
想吓死爹啊!!
其实这样比较轻爽哦～
好重～
行行好，赶紧戴回去吧……
（记住，人家也是有猫耳属性哒哟～）

主要角色简介：



叶精灵花菱：上代伊布光精灵阳重与暗精灵月婵的女儿。爱好园艺和种植的森女系少女，不擅长打扮，喜欢简单惬意的生活。有时会自嘲"村姑"。对自己的深色皮毛有点自卑，曾经打算一个月不晒阳光好让自己毛色变浅但是失败了。



仙精灵仙蒂：花菱的双胞胎妹妹。心高气傲的艺术系眼镜娘。服装设计师兼高级厨师，业余爱好是制作甜点（尤其是纸杯蛋糕）。和姐姐合开的宴会策划公司开张后，由于被迪安茜抢到了免费活动名额，便应邀来到钻石矿宫布置生日晚会。



迪安茜：钻石城名义上的统治者。外号土豪公主的她如今却一贫如洗。省钱能力和仙岚不相上下。



仙钻石莱茵-施华洛世奇-斯通：宝石公主身边的老执事。名字的意思是水钻。

贺图：《Alpha红宝石》《Omega蓝宝石》



复刻大赞~\(≧▽≦)/~求出三色沙菲雅！

百度超梦吧欢迎您的到来！地址：
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论，尽在百度POKEMEW吧：
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者博客：hi.baidu.com/new/necomew


琥珀之光
阳光小小姐系列
策划/脚本：lostice
上色/后期：无敌TATA　瓶
监制：凌宇沫
第二十二话　变强吧！



前情提要：火箭队破坏了银叶市的口袋妖怪中心，阻止了火箭队继续破坏后，塔塔一行人继续旅行中。



安·幽塔：因诅咒被灾兽附身的少女，拥有能够预知灾难的力量，口袋妖怪是一只会说话的小火鸡。



黑羽默：塔塔的青梅竹马，自称是很厉害的训练师。但是总是关键时刻掉链子，目前还没有单枪匹马打赢过一次战斗。



凤雷九：凤凰制药公司的继承人，作为口袋妖怪训练师旅行中，因为某些渊源和塔塔同行，经常跟小默吵架。



默默：塔塔的口袋妖怪小火鸡，因为曾经被黑羽默附体所以会说人类的语言。


等一等，他们只破坏了电脑吗？
是的，只破坏了电脑。
好奇怪……火箭队为什么要做这种事情……？
咳！
咳！
总之就是……你的所谓的那些很强的口袋妖怪，取不出来了？
那么，这个队伍里最强的人是谁啊？
黑·羽·默？
看来你是想现在就一决高下啊！蠢蛋九！
求之不得！！
那个，我的训练怎么办？


吵死了——！！
轰隆！
老娘难得
睡个午觉，
是谁在这里
吵吵闹闹？
啊——！
你是！！
咦？
九尾？


起床气
碰！
凯那市时一起打火箭队的大姐姐！
扑过去！
九尾。
刚清醒
啊，你们。
是凯那市时的……
请稍等片刻
啊，只是普通的九尾。
诶……
火箭队甚至还破坏了银叶市的口袋妖怪中心？
嗯！
嗯！
嗯！


确实是很奇怪的行为呢……
不过邪恶组织的套路也都大抵如此。
肯定背后有什么在策划的阴谋吧，
毕竟他们把“黑盒子”也偷走了。
黑盒子？
什么，你们不知道啊？现在的小鬼都不看新闻的吗？
“黑盒子”，在送神火山附近的海域打捞到的神奇物品，
一共有多少个并不清楚。
在凯那市展出的时候被火箭队劫走。
哦……所以那个时候他们引起爆炸事件，
是为了让警备人员分散，失守博物馆吗？
点头
那，黑盒子究竟有什么作用呢？


不清楚。
不清楚？
就是因为不清楚所以需要研究，
只知道口袋妖怪对那东西有很大的反应。
所以需要妥善保管的物品。
在凯那市与火箭队一战的时候，那个盒子当时明明是交付给了粉头发的火箭队小队长。
是堤娜……
但是逮捕之后才发现，她拿着的是假的。
真正的黑盒子，现在应该还在火箭队手里！
不过，一名小队长落网，
火箭队的实力现在应该也有受打击吧！
据最新消息报道，


警方的押送车受到了袭击，
是否有人员伤亡尚不清楚。
只确认了，前些时日刚刚落网的邪恶组织部分成员已经成功逃跑。
……
TA
默
九
好，现在他们的成员全部归队了……
你们要怎么办？


完败
刚才你们也跟我说了，
这女孩跟会说话的小火鸡一直都是火箭队的目标吧？
以你们现在的实力，如果再次遭遇全员对战的话，恐怕……
所以！！火雁姐姐！！
请训练我们吧！
不过，有个练级的好地点给你们推荐哦。
真可惜，我不教人的！
那……


是一个能够同时锻炼训练师
和口袋妖怪韧性的地方……
喂……
还没到吗？矮子默？
根据地图，这上面应该就是了……
111号道路
呐呐！阿九，这次训练之后大家都会变强？
嗯。
也就是说，再遇到火箭队的人，
我自己也能“啪”的一下把他们打飞了？
如果你努力训练的话，应该没问题……
哇哇！太好了~！！
两位，别高兴的太早……


咦？
至少这次……
咱们可能是没机会这么做了……
呀，好久不见。
火箭队入侵芳缘总头领——比迪。
还没训练，就先遇敌！
这和说好的，不一样啊！！
-未完待续-

口袋妖怪四格学园


しとしと
这里是口袋妖怪们的口袋妖怪学园。
最近到了梅雨的季节……
你们听好啦！
三个果实加两个果实等于多少啊？
呀啊啊啊啊啊！
ピチョン
最讨厌梅雨天的漏雨啦！
啊，漏雨了。
我最讨厌碰到水了！
伞……伞！快给我伞！
可是我不是伞是投球菇诶……

漏雨恐慌


朝阳猪老师因为漏雨陷入了恐慌中
因为火属性的朝阳猪特别怕水
ぺちょ
啊啊啊啊！！！漏雨啊~~~！！！
老师，这是雪熊宝宝的鼻涕啦……
原来是这样啊。
那这样的话就还好。
但……不行！
ぺちょろ~
鼻涕也很讨厌啦！

恐怖的滴水声


嗯？
ピチ
呀啊啊啊！！
ピチッ
ポチョッ
又……又漏雨啦！
是哪儿在漏雨啦！
还没到吃饭时间么~
贪吃的小角龙。
原来是流口水啊！！
ピチョ
ポチョ

容器


开始了大规模漏雨！！
ポタタ
ポト
ピチョ
啊啊啊啊啊啊啊！
赶快用容器接住！不然就惨了！
ピチ
ポチョ
不行！容器不够啊！对了！
皮肤松弛的愣头蜥蜴。
不要随便使用我的皮啊～！

漏雨旋律


ピチ
トン
ピチ
トン
ピチ ピチ
トン トン
ピチョ♪
トン♪ トン♪
这个旋律太棒了！
シャカ シャカ
擅长跳舞的玛拉卡花
不要跟着漏雨的声音跳舞啊！
湾天鹅怎么连你都跳起来了！！！

冷静点


漏雨的规模变得更大了！！
我的妈呀~！
这无用的天花板！让我来打飞它！
老师你看看它应该会有助于心灵的平静吧！
老师，冷静点。
ピチョッ
ポトッ
カッ
コーーーンッ

带刺的铁刺种子


可以发射体内的刺。
浑身是刺的铁刺种子。
让我用刺来堵住天花板上的漏洞吧！
发射！
你的刺过于强力啦~

没有漏雨的地方


水冠猴是通过浇水可以让植物迅速变大的口袋妖怪。
ニョキニョキ
ニョキ
这里就交给我水冠猴吧！
天花板上被射穿的漏洞让雨漏得更厉害了……
ポトポト
パタタ
ジョボ
ピチョ
老师，振作一点～
啊……雨停了……
太好了！漏雨也停止了～！
にょきーん
啊～～～都到云上面啦～～～
虽然没有漏雨了……
但是我们要怎么下去呢……



现在是考试时间
今天要举行考试哦~~~♡
这里有个临时通知。
头顶上涌动着高温的火冠猴
老师！
我好像发烧了，请允许我早退~~~
你头顶的温度本来就很高好吧！！
于是今天口袋妖怪学园要举行突击考试。
诶~~~
……大家受到了如此大的惊吓么……？
全体昏厥

考试开始



没救的空洞大脑



哥特塞尔与星星



独特答题法




骗骗猫♡
用卖萌来欺骗对方
心术不正的口袋妖怪骗骗猫
喵~~~
老师，告诉人家答案啦~~
怎么可能告诉你！！
我把我的答案全部给你抄~~
你连一道题都没解出来！闭嘴！
骗骗猫♡♡
没办法啦，那至少……
不愧是老师。
喵
喵呜
给人家打一百分啦~~~
虽然人家什么也没写♡
怎么可能给你打一百分！
对我来说你的一切都是一百分哟♡♡♡
你给我闭嘴！

难以下笔！？


总是在流鼻涕的雪熊宝宝
老师，卷子没法写～～～
那是因为你鼻涕粘在上面啦！！
老师我的卷子也写不了～～～
呼出的气体为零下50度的香冰娃娃
是因为你让卷子结冰啦！！
我也是……
什么都可以吃下去的贪吃鬼小角龙
那是因为你把卷子吃了啦！！

呻吟之声


大家加油啊！
还有五分钟，你们不要放弃！
呜～～～
嗯～～～
唔～～～


从嘴里呼出毒气的废箱怪校长。
为什么校长也要混在考试的学生中啊~！！
ぐぬううう~。。
但校长的成绩只有30分……
原……原来如此。不愧是校长！！
身为教育者就要与学生们的立场一致~！

口袋妖怪DP物语

第8卷 第2话

广也，悲伤地再会

伊原しげかつ/绘　　乌冬/译




喂，等一下，广也，你走太快了！
赶紧跟上！不能再出现更多的牺牲了！


不能饶恕伤害精灵的家伙。
都是我过去不顾一切地战斗，
让自己的精灵的身心都受到了伤害……
没错，绝不能饶恕！
所以我已经决定不会再让这种事情发生！
不会原谅伤害精灵的家伙！
然后战斗结束后……
再一次让卡蒂狗……


!?
什、什么，刚才的精灵是?
嗯？怎么了，广也?
喂、等一下……


バン
哈哈哈……
欢迎光临。
银河团的特别斗技场！
布鲁托，你这家伙！


竟敢伤害口袋妖怪……
绝对让你好看！
伤害口袋妖怪？
你不也一样做过吗？
什么？
就是你对这只精灵所做过的事，广也！


!!!!
怎、怎么会这样……
我的卡蒂狗怎么会在这里!?


怎么样，吓了一跳吧！
这就是你以前那只卡蒂狗！
广也，你的事我可很清楚。
你对这只卡蒂狗的所作所为！
过去你在战斗中的失败让这只卡蒂狗的心灵受创。
你把这只因为恐怖而无法战斗的卡蒂狗寄存在口袋中心后，加入了国际警察。


因为被卡蒂狗拒绝，
所以你才戴上那个手套的吧？
被拒绝了……
我不能直接碰精灵了吗?
说什么不能饶恕伤害精灵的人?
你自己不也是这种人吗!
好了，卡蒂狗，找伤害你的人去算账吧！？
反正这家伙也不能还手!
卡……
卡蒂狗……


喂，广也！
卡蒂狗，你不认得我了吗？


ゴオォ
卡蒂狗也被奇怪的机械操纵了吗……
小型精灵是直接装在身上的！
要取下可没那么简单！
你猜得没错，但有些不同。


想取下来的话就攻击吧！
但你们做不到！
光美的时候也是这样，这个作战就是我告诉赤木的。
用精灵当挡箭牌，你们就只能乖乖听我话了！
就是这样，面对这种情况你们就什么都做不了了！
那个时候也是你这家伙搞的鬼吗！
我真的怒了！你这混蛋！


上，卡蒂狗！
布鲁托！


……呼
真难搞。
嗯，但还差一点了。
赤木大人就在这前面……
!!!


撒旦!!
你还想来捣乱……
チャラ
吓我一跳，我还以为你仍然在为布鲁托做事。
我取来了关着赤木大人的房间的钥匙。
ワッ
当然不是!!
我是为了帮赤木大人监视布鲁托，才去假装做他部下的。


接下来就迎接赤木大人吧！
呵……
你们来啦……
果然布鲁托还是无法带领银河团。


……
光美！
你也来了吗？
コクッ
……也是啊。
カチャカチャ
那接下来就要去好好算账了……


ドッ・・・
什……
ヅウウウ
你在干什么，广也！不阻止布鲁托的话！
ドッ・・・
ドン

神奇宝贝特别篇

四十五卷简介（上）

文/Horuakuti 编/乌冬

前情提要

怀特在三曜市的道馆挑战中击败了三胞胎兄弟，获得了他的第一枚徽章。随后，两人在梦之遗迹再次遭遇等离子团，不过却依然让他们逃走了。

本辑概要

怀特和布莱克来到合众地区流行要素的发源地七宝市，不过刚到没多久就被卷入了一位音乐家的手风琴丢失事件里，为了证明自己和BW演艺事务所的清白，布莱克让梦纳吃掉了自己的梦，推理出“犯人”是愣头蜥蜴和兜帽蜥蜴，并成功取回了手风琴。

随后布莱克开始了七宝市道馆的挑战，道馆首领芦荟是一位普通系专家，她的丈夫木立先生是副馆长。要抵达芦荟的房间，必须在图书馆里以书本为线索寻找路口，做过详细调查的布莱克很快找到了通往地下的隐蔽楼梯，还成功胜出获得了基础徽章。

道馆战结束后，芦荟接到菊老大的电话，关于在度假沙漠挖到的那个有惊人能量的石头，他希望由芦荟研究并保管，芦荟答应立刻去取，但殊不知等离子团的人在暗中也正觊觎这块“黑暗之石”……

怀特正拉着布莱克逛商店，木立先生突然跑来求救，说陈列在博物馆的“龙系精灵的骨头”被盗了。布莱克推断出犯人向西而逃，便前去追赶，途中还遇到了也是也正在追查龙骨的艺术家兼道馆馆主亚堤。追查过程中亚堤被暴走的龙骨抓住，布莱克推测附近一定有控制龙骨的人，揪出躲在暗处的犯人正是等离子团的人，并且还发现了控制龙骨的鬼系精灵鬼棺亡灵。看到死神棺被击败，等离子团的人逃之夭夭，之后龙骨也物归原主，告别了亚堤和木立先生后，布莱克和怀特踏上了新的旅程。



剧情评析

布莱克继续着他的道馆挑战赛，在这次的七宝市之行中，布莱克收获颇多。他不但收获了芦荟颁给他的基础徽章，还遇到了今后将要交手的飞云市道馆馆主亚堤。亚堤虽然努力掩饰自己的身分，不过还是没能逃过布莱克的慧眼。

在沙漠中无意间发现的石头，现在已经确认是黑暗之石。菊老大希望将它交予对古代文物了若指掌的芦荟来研究，可在一旁窃听的等离子团似乎对这块石头也很感兴趣。等离子团的人在谈及这块石头的时候，提到了另外一个名字泽克罗姆。玩过游戏的人想必都知道，这是合众地区神话中出现过的精灵。这块石头就是沉睡的泽克罗姆，只要拥有了石头就能唤醒并且得到泽克罗姆的力量。

等离子团的另外一拨人在七贤人带领下，企图夺走七宝市博物馆中的巨型龙系精灵的骨头。最终他们的计划被布莱克和亚堤破坏，不过从这件事情也显





露出等离子团对巨型龙系精灵的渴求。他们似乎在追寻可以帮助他们实现理想的传说中的精灵，所以才会在各地搜寻相关信息。

布莱克的第二场道馆挑战赛如同第一场一样险象环生。双方的精灵同时失去战斗力能力，但凭借那一丝丝侥幸，布莱克赢得了比赛。两场比赛虽然都有些投机取巧，胜之不武之嫌，但不乏看点。毕竟主人公才开始精灵对战没多久，要是这么快就能凭借实力接二连三地击败那些身经百战的道馆馆主，那确实会让人觉得有些失真。如今这样，布莱克在实力明显不如对手的情况下，运用其他的方法巧妙地窃取胜利的果实，这才有意思。

怀特在这回里并没有多少出彩的镜头，她依旧在努力地为扩大事务所的名声而努力着。想知道怀特和布莱克在之后又遇到了怎么样的事情吗？敬请关注下次的特别篇简介。

《口袋妖怪X·Y》战术系统探究——第六世代各属性分析（四）

文/koflover 编/乌冬

相信各位口袋玩家都从各种渠道中了解到系列新作《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》的信息，像森林蜥蜴、巨沼怪和鬼精灵这三只PM的MEGA进化形态可能在不少人的意料之中，但古拉顿和海皇牙这两只神兽的“原始形态”就令所有人瞠目结舌了。不知道这所谓的“原始形态”只是MEGA进化的一种，还是全新概念的进化形态呢？让我们拭目以待吧。

冰系——他山之石可以攻玉

早在第一世代中，冰系曾经是个风光无限的顶尖属性，当时的冰系PM凭借着超强的暴风雪（120威力，90%命中，30%几率的冻结率）几乎打遍天下无敌手，就连当时有“最强的口袋妖怪”之称的超梦，在面对急冻鸟时也不敢说有稳赢的把握。但从第二世代起，冰系就尝到了“从天堂到地狱”的滋味，不但暴风雪的命中率和冻结率都大幅度削弱，而且冰系在攻击方面多出了火系和钢系这两个盲点，防守方面也增加了钢系的弱点。如今的冰系在攻击方面只能说是一般（克制和盲点属性各有4个），防守方面则差到无以复加（1个抗性4个弱点）。对PM而言，拥有冰属性不再是一种荣耀，反倒成为了严重的累赘，像雷吉阿伊斯、冰精灵、双子甜筒、冰须熊、弗里基奥这些纯冰系精灵，尽管在能力、特性或技能方面都有一定的亮点，依然无法得到玩家的青睐。

另外，冰雹天气的削弱也是对冰系PM的当头一棒。本来冰雹天气就不能给冰系PM提供快攻的本钱，只能拿来防守和消耗，且如今有时限的冰雹肯定无法满足防守和消耗的需要，在单打对战环境中肯定没多少使用价值了。不过到了在双打或三打的场合，我方PM可以在冰雹天气下一起使用暴风雪，攻势还是挺凶猛的。

正所谓“他山之石可以攻玉”，虽然冰系自身的实力并不算出众，但它凭借着各种外界因素，在实际对战中的表现还算是相当不错。下面我们就来详细谈谈这些“外界因素”吧。

1.强力热门PM的克星

从冰系攻击的属性相克关系来看，克制属性和抵抗属性各占4个的表现其实已经算很优秀了，毕竟在游戏中“克制属性比抵抗属性多”的只有一个地面系攻击（克制5个属性，被3个属性抵抗，不包括浮游特性），其他属性都是要么克制和抵抗的数量持平，要么抵抗比克制多。对于物攻特攻都擅长的冰系攻击来说，这样的属性相克关系已经足以让玩家满意了。

不过冰系攻击单凭“克制属性和抵抗属性一样多”这一点还是不足以在众多属性中脱颖而出的，关键还在于它能克制到一大批强力热门PM。冰系攻击可以克制草、地面、飞行和龙这四个属性，而在这四个属性中不乏出场率炙手可热的强者，其中某些PM还受到冰系攻击的4倍克制，也就是我们耳熟能详的快龙、血翼飞龙、

叠翅鲨龙、蝠蝎、拉恩德伦斯和音波飞龙。这些PM基本上挨一次非冰系PM使用的冷冻光线都基本完蛋，而冰系PM所使用的冰飞石也能对它们造成重大创伤。

因为这些被冰系攻击所克制的PM都有挺高的出场率，所以作为其克星的冰系攻击，出场率自然也不会低到哪里去，这也就是所谓的“水涨船高”效应。这种水涨船高效应体现在很多方面：冷冻光线基本上是任何一个特攻手（只要能学会冷冻光线）都会优先考虑的技能，与火焰放射/大字火的受欢迎程度旗鼓相当；冰飞石并没有任何威力和其他性能优势，但却能在众多先制攻击技能中脱颖而出，成为最受欢迎的先制攻击技能之一；冰系PM虽然有诸多能力缺陷，但毕竟它的本系加成是无可替代的，所以在使用冰飞石这种急需追求威力的技能时就有着得天独厚的优势，纵观目前相对热门的冰系PM，其共同特点就是都能学会冰飞石。

冰飞石这招虽然只有40点威力，但打在被4倍克制的PM身上那就相当于160点威力，如果再有本系加成的话就有240点威力之多，快赶上大爆炸的伤害了。那么在什么样的条件下，冰飞石才能秒掉对手呢？我们来看以下一组数据：

极限速度满物攻，带生命玉的玛狃拉，使用冰飞石攻击时（双方均为100级）：

被攻击目标	被攻击目标的物耐情况	所受伤害百分比
快龙	0物耐努力	53.2%～62.8%（鳞甲特性减半）
血翼飞龙	0物耐努力	119.3%～141.3%（无威吓）
叠翅鲨龙	0物耐努力	96%～113.7%
MEGA叠翅鲨龙	0物耐努力	80.1%～96%
音波飞龙	0物耐努力	127%～150.4%
蝠蝎	极限物耐	57.3%～67.5%
拉恩德伦斯（化身）	0物耐努力	109%～131.9%
拉恩德伦斯（灵兽）	0物耐努力	109%～131.9%（无威吓）

由于玛狃拉拥有足够的速度水准，又有一手追击和打落的绝活，所以非常适合拿来压制这些4倍怕冰的PM，由上表可以看出除了极限物耐的蝠蝎外，其他PM基本一招秒。玩家还可以在准确预测对手要换下场的时候使用追击。但玛狃拉自己非常脆，需要队友为它创造无伤上场的机会。

满物攻努力的MEGA雪巨人，使用冰飞石攻击时（双方均为100级）：

被攻击目标	被攻击目标的物耐情况	所受伤害百分比
快龙	0物耐努力	42.7%%～50.7%（鳞甲特性减半）
血翼飞龙	0物耐努力	97.8%～116%（无威吓）
叠翅鲨龙	0物耐努力	77.3%%～91.8%
MEGA叠翅鲨龙	0物耐努力	64.9%～78.4%
音波飞龙	0物耐努力	104.1%～123.4%
蝠蝎	极限物耐	47.4%～55.3%
拉恩德伦斯（化身）	0物耐努力	91.5%～109%
拉恩德伦斯（灵兽）	0物耐努力	91.5%～109%（无威吓）

MEGA雪巨人的冰飞石威力比起生命玉玛狃拉要差了不少，毕竟缺少一个提升伤害的道具也情有可原。由上表可知，MEGA雪巨人在面对除音波飞龙以外的其他PM时，都很难保证将其满血秒杀。但只要玩家记清楚了冰飞石对它们的伤害下限，并适当估测对方的努力分配情况，这样在出手时就很有把握了。猛犸猪如果不带专爱头巾或生命玉的话，伤害比MEGA雪巨人大概低了1.5%左右，玩家根据上表大致推算一下即可。

满物攻努力的轮皮象，使用冰飞石攻击时（双方均为100级）：

被攻击目标	被攻击目标的物耐情况	所受伤害百分比
快龙	0物耐努力	29.6%～35.1%（鳞甲特性减半）
血翼飞龙	0物耐努力	66.4%～78.5%（无威吓）
叠翅鲨龙	0物耐努力	53.7%～63.8%
MEGA叠翅鲨龙	0物耐努力	44.8%～53.7%
音波飞龙	0物耐努力	70.7%～83.6%
蝠蝎	极限物耐	31.6%～38.4%

拉恩德伦斯（化身）	0物耐努力	62.6%～73.9%
拉恩德伦斯（灵兽）	0物耐努力	62.6%～73.9%（无威吓）

轮皮象是目前惟一能学会冰飞石的非冰系PM（不考虑图图犬），由于它没有本系加成，所以冰飞石的伤害就差了很多，面对以上任何一只4倍怕冰的PM也无法做到一招秒杀，况且轮皮象在实战中也未必会加满物攻努力，这样的话冰飞石的伤害就会进一步下降。不过，轮皮象因为耐久比较高且属性弱点少，在防守快龙、叠翅鲨龙这些物攻手时还是挺有用的，这时候玩家就得计算对方在什么血量时，才能用冰飞石抢先一招秒掉。

2.性能可靠的副武器

虽然冰系PM在使用冰系技能时有着1.5倍威力的本系加成，但除了冰飞石这招以外，其他冰系攻击对威力的需求并不是那么高，换句话来说，冰系PM的本系加成优势，不足以弥补自身的重大能力缺陷。但对于那些没有能力缺陷的其他属性PM来说，冰系攻击就是一个非常可靠的副武器——它的威力虽然不足以和本系攻击这门“主炮”相比，但却能对某些PM造成致命打击，在关键时刻的作用比“主炮”还要强得多；另外，冰系攻击与水、电、格斗、地面这些属性的攻击技能搭配使用的时候，所构成的打击面是非常出色，这是接下来我们要分析的地方。

首先来说说“地面+冰”的打击面。因为冰系攻击能帮助地面系解决飞行系和草系这两个盲点，而地面系攻击又帮助冰系克制了火系和钢系，所以这两个攻击属性相互融合后的打击面是惊人的出色。即便把浮游特性考虑在内的话，目前只有雨蛛、鬼蝉、多塔克、微波炉电鬼、洗衣机电鬼、电冰箱电鬼和弗里基奥这几只PM才能同时抵抗冰系和地面系攻击，可见这对属性组合的打击面有多么出色。当然洗衣机电鬼是现在对战环境中的大热门，队伍中一定得有草系攻击去克制它才行。

为了让“地面+冰”这对组合更具有杀伤力，玩家在选择PM时一般都设法会让其中一个属性带有本系加成，再考虑到冰系PM的天生缺陷，所以一般都会选择地面系PM。因为所有地面系PM（除了地忍虫）都能学会地震和大地力量，这样的话玩家只要从中再挑出能学会冰飞石、冷冻拳或冷冻光线的成员就可以了。

其次是“电+冰”组合的打击面。因为冰系攻击能够帮助电系解决地面系和草系这两个盲点，而电系攻击又能帮助冰系去打击水系，所以这对组合的打击面效率也相当不错。在考虑蓄电、避雷针等特性后，能同时抵抗“电+冰”攻击的PM只有UFO磁怪、金鱼王、大灯鱼、鬼蝉、猛犸猪、微波炉电鬼和电冰箱电鬼这几只。

不过“电+冰”在实战中的表现却没有想象中那么好，这是因为能学会冰系攻击的电系PM少之又少。能学冷冻拳的电系PM目前只有魔电兽这一只，能学冷冻光线的电系PM只有大灯鱼而已，绝大多数电系PM都只能用觉醒冰，而觉醒冰显然属于不克制对手就没法用的技能。那么让冰系PM用电系攻击又如何呢？目前能用雷电拳的冰系PM只有雷吉阿伊斯，且它的物攻能力实在低的可怜；能用十万伏特的冰系PM也只有乘龙、天气娃娃、雷吉阿伊斯、雪女、电冰箱电鬼和极光龙这几只，这其中最好用的特攻手可能也就是雪女了。

接下来我们再看看“格斗+冰”的打击面。因为格斗攻击所克制的冰系和钢系正好是冰系攻击的盲点，而冰系攻击又能帮格斗系解决飞行系问题，两者的搭配效率还算可圈可点。如果单论能同时抵抗“格斗+冰”的PM，它们的数量还是非常多的，不过它们主要集中在水系和鬼系这两个属性身上，真要去刻意针对的话其实

也不是很难。况且让格斗系PM去学冰系攻击的主要目的还是为了对付那些4倍怕冰的飞行系PM，如蝠蝎、拉恩德伦斯、快龙等等，就算“格斗+冰”的打击面不是十全十美，在实战中也已经很好用了。

最后来说说“水+冰”的打击面。因为几乎所有水系PM（除了洗衣机电鬼、高音蟾蜍和凯路迪欧）都能学会冷冻光线，以至于“水+冰”是一个相当泛滥的属性组合，所以很多玩家可能忽略了它的威力。水系攻击可以帮助冰系去打击火系，而冰系攻击又帮助水系解决了草系和龙系这两个盲点，它们组合起来后打不动的PM，除了鬼蝉以外全部都是水系PM。换而言之，如果对方队伍中的水系PM先倒下，那么对手就找不出什么能在属性上能抵挡“水+冰”这套组合的PM了。

3.超越属性规则的冻干

虽然“水+冰”这对属性组合在水系PM面前只能“望洋兴叹”，但如果冰系攻击选择的是冻干而不是冷冻光线，那效果就截然不同了。冻干这招说起来其实还颇有一段渊源，早在《口袋妖怪》第一世代也就是GB版本中就已经出现，不过它当时只在口袋妖怪集换式卡牌（Pokemon TCG）中作为急冻鸟的代表技能出现，且技能效果与现在有很大区别，GB平台的《口袋妖怪卡片GB》中也收录了这一招。时隔近20年后，急冻鸟终于在《口袋妖怪》的正统作品中学会了这招，这真让笔者由衷为它感到高兴。

冻干虽然只有70点威力，但它超越属性规则的特殊效果可是价值连城。以之前“水+冰”这个话题来说，如果我方PM采用的是“冻干+冲浪”的攻击组合，那能同时挡住这两招的PM就只有白海狮（厚脂肪特性）、迷唇姐（干燥肌肤特性）、鬼蝉（神秘护符特性）和帝牙海象（厚脂肪特性）这几只，且它们必须有正确的特性才行。虽然“冻干+冲浪”有着无与伦比的打击面，但目前能用这个组合的PM也只有乘龙这一只（图图犬在这里就没有考虑价值了），且这两招在它身上都有本系加成。

之所以“冻干+冲浪”的打击面这么出色，主要还是冻干这招本身太厉害了。它可以打击水、草、地、飞、龙这5个属性，只被火、冰、钢这三个属性抵抗，如果它的威力能提升到90，也就是冷冻光线的程度，那相信会是所有特攻PM梦寐以求的神技。况且冰系攻击本来就对热门PM有着“特殊加成”，而冻干更是这些热门PM的克星，像“水+飞”的暴鲤龙、“水+地”的巨沼怪、“水+龙”的刺龙王都被冻干4倍克制。

制作方对冻干这种“超越属性规则”的技能尚处于测试观望阶段，就像在第五世代中出现的“合体技”那样，并没有大张旗鼓地开放使用。目前能学会冻干的PM只有乘龙、急冻鸟、圣诞企鹅、猛犸猪、双子甜筒、弗里基奥和极光龙，无一例外都是冰系PM（如果不考虑图图犬的话）。这里面除了乘龙可以选冻干而舍弃冷冻光线，猛犸猪只专注物攻以外，其他PM还得把冷冻光线当作自己的主攻技能，而冻干的作用更像是十万伏特，专门用来克制水系。

如果在《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》能加入冻干的定点教学，使这招能被更多冰系PM甚至非冰系特攻手所掌握的话，那这招在对战中的潜力简直不可限量，让我们拭目以待吧。

新版本代表PM分析

在PM分析环节中，我们并不以实力强弱作为挑选标准，而是看这只PM到底能否展现出新版本战术的特点。这样的话读

者朋友就可以通过这只PM的分析，来举一反三了解到这种战术是如何运用的。

No.091 铁甲贝



高物防的铁甲贝在本作中遇到了冰船兽这个竞争者，虽然后者的物理耐久远胜过铁甲贝，但技能配置与铁甲贝比起来就是天壤之别，两者的整体实力还是有很大差距的。况且铁甲贝虽然看起来像是个物防盾牌，也有不少防守技能可用，但因为冰系的抗性太差，所以一般都是当物攻手来打的。它的冰柱针配合技能连锁特性后拥有高达125点威力，配合破壳的加攻提速的效果后，可以发起一波凌厉的攻势。铁甲贝也能学会冰飞石，在遇到音速拳这类先制攻击技能时也有足够的还手之力。

No.131 乘龙

乘龙虽然在能力方面偏重耐久，但毕竟身为冰系的身分并不适合去进行防守，所以要想打出彩的话还得多在攻击方面花心思才行。乘龙在本作中的最大特点就是“冲浪+冻干”的双本系攻击，打击面惊人的出色，只有鬼蝉和少数冰系PM才能挡住这两招，而这些PM可以用原始力量来进行克制。不过乘龙并没有提升特攻的手段，一旦遇到特殊耐久高且再生能力强的PM，就有点捉襟见肘了。

乘龙还有许多丰富的战术可用，比如龙舞强化、诅咒强化、漩涡灭亡歌等等，不过这些打法要么不是它的最大优点，要么不符合当前的主流环境，所以可挖掘潜力并不怎么大。



No.460 雪巨人



雪巨人曾经是第四世代和第五世代中冰雹队的绝对主力（毕竟只有它才有降雪特性），但因为本作中冰雹天气被大幅度削弱，它的降雪特性更多的意义只是用来

帮助自己放暴风雪，并消耗对方5回合血量罢了。由于MEGA雪巨人进化后在几乎用不着的速度上降低了30点，相当于提升了130点种族值，所以在这只PM还是相当值得一用的。

在不考虑专爱头巾、生命玉等道具以及神兽的情况下，MEGA雪巨人的物攻和特攻能力，在草系和冰系这两个属性中都是第一（一共是四项冠军）。它的冰系攻击技能有能弥补速度不足的冰飞石，以及在冰雹中必中的高威力暴风雪，攻击能力极其强大；草系技能也有种子机枪、亿万吸取和寄生种子这些好招，如果玩家对自己的运气有信心的话还可以考虑催眠技能草笛。虽然草笛的命中率比较寒碜，但这招不会被草系PM和防尘眼镜抵挡也算是个不大不小的优势。

No.461 玛狃拉



在第四世代和第五世代本来就表现不俗的玛狃拉，到了本作之后又迎来一些令人惊喜的强化。首先它新增了冰棱坠落这个威力相对较高的冰系物攻技能，虽然它的命中率只有90，在一般情况下可能不如威力低了10点的冷冻拳好用，但这招毕竟附带有30%的害怕效果，使玛狃拉在身处绝境的时候也有机会去创造奇迹，万一打出害怕效果的话接下来就非常主动了。另外，打落在大幅度提升威力后，已经成为玛狃拉又一招主力物攻技能，远远比试刀要好用得多，很克制那些依赖道具的PM。在双打中，玛狃拉可以配合队友的猫式掌击，用落井下石这招去攻击那些高速脆皮PM，此时落井下石的威力高达120，对手如果事先没有心理准备的话就会吃大亏。

No.473 猛玛猪

猛玛猪曾一度在冰雹天气中凭借着雪隐特性大杀四方，如果运气好的话接连杀掉对方多只PM也没问题，比沙隐特性的叠翅鲨龙还厉害的多。如今它没有永久冰雹天气可以依赖后开始返璞归真，老老实实去当一名慢速物攻手。“地面+冰”的双本系攻击是它最大的本钱，在前文中已经分析过这对属性组合的打击面，一般情况下如果对手不使用微波炉电鬼或洗衣机电鬼的话，那也就没什么PM能同时挡下它的“地震+冰柱针/冰飞石”了。



口袋妖怪详尽分析

——准神篇（下）

文/koflover　编/乌冬

这次要探讨的话题依旧是“准神”，分别是重钢蟹、叠翅鲨龙、三颜龙和软体龙这四只精灵。准神兽因为能够生蛋繁殖，反倒在遗传技能、个体选种等方面更有优势，再加上对战规则的“照顾”，使得准神兽比许多真正的神兽还更受玩家的青睐。

本文以《口袋妖怪 X·Y》为战术讨论环境，一般不涉及精灵的培育环节，默认玩家已拥有达到最理想状态的精灵可供使用，精灵统统以50级为基准。为了叙述方便，在介绍努力分配方案时会忽略掉剩余4点努力值的情况，玩家酌情利用即可；而性格也不再列出具体的名称，毕竟查性格表或者背诵性格表还是挺麻烦的事情；另外在特殊渠道技能部分中一般不收录各类官方礼物技能，因为这些带有特殊技能的精灵不但获取难度很大，而且不利于进一步培养，在实机对战中基本没有什么价值。

在战术打法介绍的环节中，“必备技能”指的是在这种打法中绝对不可以被替换的核心技能；而“优先技能”指的是在这种打法中比较重要的关键技能，但不强求都带上，而且也有被替换的可能性；“备选技能”的意思是那些各有千秋、无法确定到底该选哪个的技能，除了笔者的个人推荐外，玩家也可以在这只精灵的技能列表中选出一些自己中意的技能去进行尝试；而“/”的意思是这两招只能选其一。

虽然本文不涉及玩家在游戏中的精灵培育过程，但并不意味着作者就赞同修改，事实上过度的修改以及交易修改精灵的行为，会极大的破坏游戏环境，使得靠自己努力的玩家最终离开这个游戏。在官方还没有对修改行为进行大力惩治的时候，希望各位热爱《口袋妖怪》的玩家，不要贪图这一时方便，一起为了维护游戏环境而努力吧。

重钢蟹

（メタグロス/Metagross）

全国图鉴编号：376	分类：铁腿精灵
身高：1.6m	体重：550.0kg

进化流程

No.374铁哑蟹（ダンバル/Beldum）

↓20级

No.375悬浮蟹（メタング/Metang）

↓45级

No.376重钢蟹（メタグロス/Metagross）

能力方面

种族值					
HP	80	物攻	135	物防	130
特攻	95	特防	90	速度	70
50级能力极限值					
HP	187	物攻	205	物防	200
特攻	161	特防	156	速度	134
100级能力极限值					
HP	364	物攻	405	物防	394
特攻	317	特防	306	速度	262

属性为钢+超，受到的攻击效果如下

效果2倍：火、地、鬼、恶
效果1/2：普、草、冰、飞、岩、龙、钢、仙
效果1/4：超
完全无效：毒

特性

净体（クリアボディ/Clear Body）：拥有该特性的精灵不会被其他精灵降低能力等级。

隐藏特性

轻金属（ライトメタル/Light Metal）：拥有该特性的精灵实际体重减半。

升级技能一览

Lv1：电磁浮游（でんじふゆう/Magnet Rise）
Lv1：突进（とっしん/Take Down）
Lv1：金属爪（メタルクロー/Metal Claw）
Lv1：念力（ねんりき/Confusion）
Lv20：念力（ねんりき/Confusion）
Lv23：追击（おいうち/Pursuit）
Lv26：奇迹之眼（ミラクルアイ/Miracle Eye）
Lv29：思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt）
Lv32：子弹拳（バレットパンチ/Bullet Punch）
Lv35：恐惧颜（こわいかお/Scary Face）
Lv38：高速移动（こうそくいどう/Agility）
Lv41：精神干扰（サイコキネシス/Psychic）
Lv44：彗星拳（コメットパンチ/Meteor Mash）
Lv45：臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）
Lv53：铁壁（てっぺき/Iron Defense）
Lv62：破坏光线（はかいこうせん/Hyper Beam）

本作可以习得的技能机器

TM01	TM03	TM06	TM10
TM11	TM15	TM16	TM17
TM18	TM21	TM26	TM27
TM29	TM30	TM31	TM32
TM33	TM36	TM37	TM39
TM40	TM42	TM44	TM48
TM64	TM68	TM69	TM70
TM74	TM77	TM78	TM80
TM86	TM87	TM88	TM90
TM91	TM94	TM98	TM100
HM01	HM04		

遗传技能一览

无遗传技能

特殊渠道技能和主要出处

心电感应（テレキネシス/Telekinesis）
第五代技能机器TM19。

挡路（とおせんぼう/Block）
第五代定点教学。

重力场（じゅうりょく/Gravity）
第五代定点教学。

冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）
第五代定点教学。

铁头（アイアンヘッド/Iron Head）
第五代定点教学。

信号光线（シグナルビーム/Signal Beam）
第五代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第五代定点教学。：第五代定点教学。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）
第五代定点教学。

雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）
第五代定点教学。

戏法（トリック/Trick）
第五代定点教学。

秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
第四代技能机器TM43。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）	第四代技能机器TM83。
连续切（れんぞくぎり/Fury Cutter）	第四代定点教学。
怪风（あやしいかぜ/Ominous Wind）	第四代定点教学。
迅星（スピードスター/Swift）	第四代定点教学。
泼泥（どろかけ/Mud-Slap）	第四代定点教学。
滚动（ころがる/Rollout）	第四代定点教学。
头突（ずつき/Headbutt）	心金魂银定点教学。
变圆（まるくなる/Defense Curl）	第三代定点教学。
压制（のしかかり/Body Slam）	第三代定点教学。
舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）	第三代定点教学。
模仿（ものまね/Mimic）	第三代定点教学。
爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）	绿宝石定点教学。
自爆（じばく/Selfdestruct）	暗黑旋风定点教学。

精灵特点分析

重钢蟹拥有一流的物理攻防能力，本身的实力无可挑剔，且仙系精灵的流行使得它这样的钢系攻击手有更多的用武之地。但由于钢系精灵本来就不乏攻击高手，像铁甲螳螂、钢嘴娃娃、剑盾魂、钢钻鼹鼠、卢卡里奥这些精灵在攻击方面都有着独当一面的优秀实力，这确实让重钢蟹的出场空间一再被压缩。

不过重钢蟹好歹也有着准神兽的尊贵身分，就算在攻击方面被后来居上，依然也可以成为一个火力卓越的钢系盾牌，其优秀的物理耐久和丰富的抗性能够在联防中发挥出重要的价值，尤其是没有4倍属性弱点的优势是铁甲螳螂、炎钢兽和铁盘



坚果这些同样能攻善守的钢系精灵所没有的。重钢蟹的特性是它最受诟病之处，不过净体特性至少能防威吓，不至于一点用都没有，而轻金属就全然无用了。

常用技能推荐

彗星拳

（コメットパンチ/Meteor Mash）

重钢蟹的标志性本系物攻技能，与前作相比虽然威力有所下滑，但命中率却有85%上升到90%，稳定性更有保证。彗星拳的附加效果也应引起一定的重视，因为即便它打在了抵抗钢系攻击的精灵身上也一样有机会提升物攻，在一定程度上能够化解对手的联防体系。

螺旋球（ジャイロボール/Gyro Ball）

重钢蟹的另一本系物攻技能，最高威力可达150，能把重钢蟹的火力完全释放出来。因为螺旋球的威力取决于双方的速度差距，所以重钢蟹可以考虑选择极限低速的品种来培养，即速度个体为0，性格减速且不分配任何努力值，这样能尽可能提升螺旋球的威力。

不过，螺旋球要达到最大威力还是颇有难度的，极限低速的重钢蟹在50级时的速度也有67，只有在攻击速度超过402的对手时才能达到最大威力。由于50级精灵在正常状态下很难达到这么高的速度，所以重钢蟹往往还需要借助臂锤来再次降速。重钢蟹使用1次臂锤后的速度为44，只有在攻击速度超过158的精灵（速度种族值92的极速精灵）时，螺旋球的威力才能超过彗星拳。如果重钢蟹想让螺旋球的威力达到150，那至少要使用2次臂锤，并攻击速度超过201的精灵（这正好是带了专爱围巾的极速重钢蟹的水准）才行。为了充分发挥螺旋球的威力，重钢蟹甚至需要考虑使自身速度降低50%的道具黑铁球，不过这件道具随时可以用戏法换出去，并不仅仅为了螺旋球而生。

虽然螺旋球的威力并不如想象中那么美好，而且重钢蟹为此也要牺牲大量速度甚至是道具栏位，该技能显得有些鸡肋；但螺旋球毕竟有100%的稳定命中率，对高速精灵的伤害也足以一锤定音，所以还是有值得考虑的价值。

子弹拳

（バレットパンチ/Bullet Punch）

珍贵的先制本系物攻技能，虽然和彗星拳/螺旋球属性重复，但在很多情况下还是要一起带上的。虽然重钢蟹的子弹拳不如技师特性的铁甲螳螂杀伤力高，但在对攻时还是能起到关键作用，况且子弹拳与臂锤、螺旋球、戏法专爱头巾这些技能或打法搭配起来的效果还是不错的。

思念头槌

（しねんのずつき/Zen Headbutt）

同样是重钢蟹的本系物攻技能，虽然威力低于彗星拳但打击面要稍好一些。如果重钢蟹不去刻意降低自己的速度，那思念头槌的20%害怕效果时不时也会有神来之笔。另外思念头槌也是对付耿鬼、妙蛙花、蘑菇斗士这些热门精灵的重要技能。

地震（じしん/Earthquake）

打击面相当广泛的主力物攻技能，对于重钢蟹来说甚至比彗星拳还必不可少。地震的最直接意义就是让重钢蟹能够反克自己的一些天敌，比如剑盾魂、炎钢兽和手刀超人，但要留意这些精灵是不是带了气球。

冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）

重钢蟹的又一主力物攻技能，虽然威力不高，但对大部分怕冰的龙系精灵都有致命伤害，另外顺带也打击了蝠蝎、波尔托罗斯、拉恩德伦斯等热门精灵。不过毕竟冷冻拳威力有限，在攻击拉迪奥斯、勇武秃鹫、三颜龙这类只有2倍克制效果的精灵时，不一定比彗星拳的效果好，毕竟

彗星拳还有提升物攻的机会。

臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）

备用物攻技能，威力和打击面类似于地震，但命中率低了一些，一般都是为了配合螺旋球才会带上这招。另外臂锤对巨甲龙、手刀超人等精灵的威慑力也不言而喻。

雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）

备用物攻技能，主要目的是打击能抵御钢系攻击的水系精灵，尤其是4倍怕电的暴鲤龙。另外在对付火矢鹰和MEGA喷火龙Y这两只热门精灵时，雷电拳也能起到一定的作用，这样就省得带岩崩了。

追击（おいうち/Pursuit）

备用物攻技能，虽然追击的杀伤力不高，但重钢蟹凭借自身优秀的物理耐久和抗性，在与对手的脆皮物攻精灵对攻时能找到不少追击的机会，实际攻击效率还是可以让人满意的。追击的另外一个作用就是针对光精灵和拉迪奥斯，因为这两只精灵的常规配招中没有能够杀伤重钢蟹的技能。

大爆炸（だいばくはつ/Explosion）

备用物攻技能，尽管它的杀伤力很难再做到和对手强制1换1，但当重钢蟹只剩下最后一口气的时候，大爆炸仍然是伤害最高的选择。不过重钢蟹毕竟速度有限，玩家得有提前按下大爆炸按钮的心理准备；重钢蟹若要靠专爱围巾提速的话，又会影响到使用大爆炸的灵活性。

戏法（トリック/Trick）

戏法为重钢蟹简单粗暴的强攻战术增加了一些变数，它除了交换专爱头巾和专爱围巾以外，黑铁球也是一个常见的选择。因为戏法交换道具的机会通常只有一次，如果玩家没能把握好这次机会的话把道具换给合适的对手，那戏法这招就再也派不上用场了，等于让重钢蟹只带了三招。

高速移动（こうそくいどう/Agility）

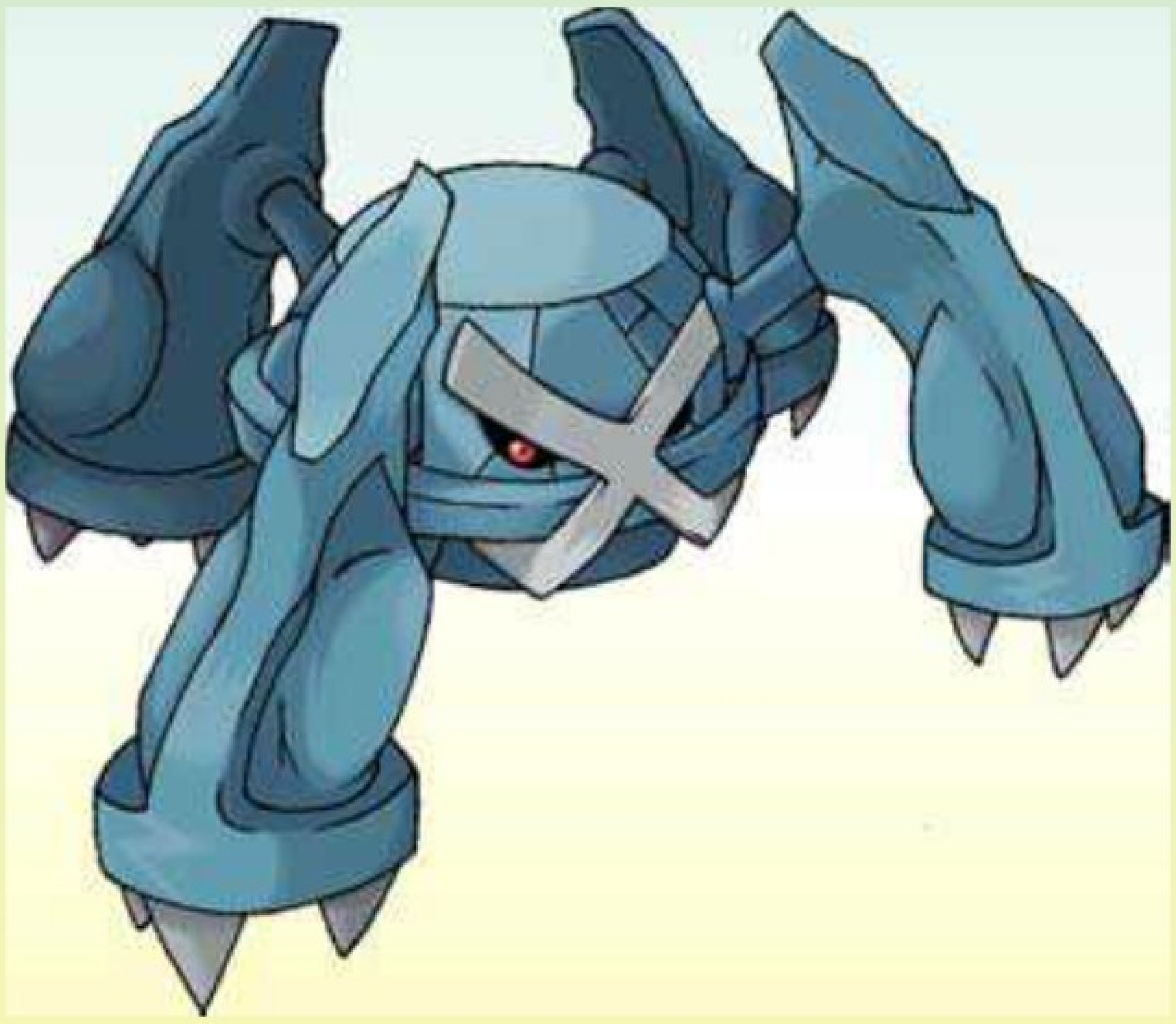
极限速度的重钢蟹如果使用一次高速移动，那速度可以达到268，正好能超过速度种族值110的专爱围巾精灵，也就是耿鬼、拉迪奥斯等精灵。重钢蟹通过一个技能和一回合行动来换取这样的先手优势，其实还是蛮划算的，尤其是道具使用弱点保险的时候。岩石切割（ロックカット/Rock Polish）这招的效果和高速移动完全相同，究竟用哪招就看各人喜好了。

磨爪（つめとぎ/Hone Claws）

重钢蟹惟一的物攻强化技能，附带的提升命中效果对彗星拳、思念头槌和臂锤这些命中不满的技能还是蛮有用的。由于多次磨爪的强化效率并不高，在一般情况下重钢蟹磨爪一次就要抓紧攻击了。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）

对于重钢蟹这种物理耐久和抗性都属上乘的精灵来说，要找到机会撒出一把石砾实在是太简单了，即便石砾被对手的驱雾扫掉，只要再上场撒石砾就行了。重钢蟹有了石砾后基本可以做到对火矢鹰、MEGA喷火龙Y、烈火蛾等精灵的压制，而且比带岩崩的效果还要好。



睡眠（ねむる/Rest）

由于重钢蟹没有回复技能且往往需要背负着沉重的防守任务，所以很需要用睡眠来回血，它还可以考虑带上梦话（ねごと/Sleep Talk），使自己在睡眠状态下也能进行防守。不过此时的重钢蟹只有两个攻击技能可用，会给打击面留下不少问题。

剧毒（どくどく/Toxic）

虽然剧毒一般无法造成像样的伤害，但它却是一个近乎万能的防守手段，除了少数不怕毒的精灵以外，大部分攻击手在中了剧毒以后都不适宜留在场上和重钢蟹拼命，此时玩家可以抓住对方换人的机会做一点事情。

保护（まもる/Protect）

表面平淡无奇实则效果显著的技能。在双打和三打中它的作用极其重要，不但能避免被对手集火，也能配合队友的地震等全场攻击技能，不过要小心对方可能会用佯攻（フェイント/Feint）来破保护。在单打中，保护除了配合剧毒以及剩饭外，还能用来应付对手的专爱攻击手，作用也不可或缺。

常用道具推荐

弱点保险（じゃくてんほけん/Weakness Policy）

弱点保险对于重钢蟹来说是一件非常好用的道具，因为它的抗性非常丰富，只有4个属性对它造成正常伤害，所以对手在攻击重钢蟹时很容易出现“要么被属性抵抗，要么被发动弱点保险”的情况。况且以重钢蟹的物理耐久来说，即便不加任何努力值，要抗住一次属性克制攻击还是没问题的（极限物攻的叠翅鲨龙的一发地震也无法秒杀无任何物理耐久的重钢蟹）。

重钢蟹一般都会带上高速移动或岩石切割来配合弱点保险，如果重钢蟹能极限速度，那提速后就能快过大部分精灵，从而发起一波强烈的攻势。另外子弹拳在此时也为重钢蟹加上了一道保险，万一对手精灵真比提速后的重钢蟹快（带专爱围巾速度种族值111以上的精灵）或是有先制攻击，重钢蟹依然能通过子弹拳来掌握先手优势。

突击背心（とつげきチョッキ/Assault Vest）

有着优秀的物理耐久和抗性的重钢蟹，如果再用突击背心来提升特防，那就能成为一个非常可靠的全能盾牌。虽然突击背心会禁止使用变化类技能，不过对于喜欢以攻代守的重钢蟹来说问题不大。由于带突击背心的重钢蟹没有任何回复手段，如果玩家舍不得让这个防守中坚用大爆炸的话，那最好准备一只带许愿的精灵为它加血。

专爱头巾（こだわりハチマキ/Choice Band）

重钢蟹因为物攻不俗且能学会戏法，所以天生就与专爱头巾这件道具有着不解之缘。专爱头巾能增强物攻技能的伤害，尤其是“专爱头巾子弹拳”在残局时有着不错的清场效果，而螺旋球、追击、大爆炸这些物攻技能在专爱头巾的加持下也颇具威胁。当然，携带专爱头巾的重钢蟹在攻击时毕竟没有先手优势，也严重欠缺灵活性，所以最好还是把心思放在“专爱头巾戏法”这方面。

像是特攻精灵和盾牌精灵被换了专爱头巾后，不说武功全废至少也是元气大伤，但有经验的玩家一定会避免让这些精灵和重钢蟹直接接触。但即便是那些速度不够快的物攻手，被换了专爱头巾后其实也会相当难受，毕竟先手优势永远是攻击手的生命线。尤其是如果对方的物攻手原本带的是专爱围巾的话，重钢蟹用戏法把

它换过来后还可以设法再换给对手的另一只精灵，当然目标和时机一定要找准才行。

另外，由于MEGA精灵不会被交换道具，重钢蟹在使用戏法时就必须注意对方手上的MEGA精灵，贸然戏法的话就会白送这只MEGA精灵上场。

专爱围巾
（こだわりスカーフ/Choice Scarf）

专爱围巾和专爱头巾虽然都有着“加强自身”和“戏法坑人”这两大特点，但实际用法还是有很大区别的。专爱围巾对重钢蟹战斗力的提升幅度远比专爱头巾高得多，毕竟先攻击后挨打永远要比先挨打后攻击强，况且专爱围巾能让重钢蟹防下不少剑舞过的精灵（比如剑舞叠翅鲨龙）但专爱头巾就不行。当然，重钢蟹在使用子弹拳、臂锤和螺旋球这几招时，专爱围巾就基本派不上用场了。

专爱围巾虽然可以配合戏法来坑人，但论“坑人效果”来说就比不过专爱头巾了。因为无论物攻手还是特攻手都能从专爱围巾中获益，即便该精灵并没有采用“四攻击技能”的配招，被换了专爱围巾后也绝对不算吃亏。即便“专爱围巾戏法”以盾牌精灵为目标，事先最好也要三思，毕竟像防守向的炎钢兽、巨甲龙、妙蛙花、蝠蝎这些精灵换上专爱围巾后，在联防能力方面并不会受到多大损失，但快攻能力却有所提升，重钢蟹耗费一回合行动显然不是为了这种结果。

与专爱头巾一样，重钢蟹在使用戏法时要留意对方的MEGA精灵。当然由于坑人并不是专爱围巾的主要目的，所以携带专爱围巾的重钢蟹并不一定要使用戏法，采用“四攻击技能”的配招其实也很不错。

生命玉（いのちのたま/Life Orb）

用“简单暴力”这四个字来形容生命玉可以说再合适不过了，几乎绝大多数的攻击手都可以带这件装备，重钢蟹自然也不例外。单从攻击角度来说，生命玉肯定是远胜过专爱头巾，毕竟伤害提升不差多少，但掉1/10最大HP的副作用肯定要比锁技能好太多了，况且生命玉是物攻特攻通吃。不过重钢蟹往往不能全身心投入进攻端（如果这样的话不如用其他的钢系物攻手），生命玉的耗血效果多少会有些累赘。

黑铁球（くろいてっきゅう/Iron Ball）

相比起在戏法时患得患失的专爱围巾，黑铁球其实是件更理想的坑人道具，并且它在一定程度上也能提升重钢蟹的战斗力，只是提升幅度没有专爱围巾那么大罢了。因为黑铁球并不会限制重钢蟹的技能选择，所以在戏法时有着不错的隐蔽性，如果能换给浮游特性或飞行系的高速精灵，比如耿鬼、快龙、波尔托罗斯这些当然是最理想不过的目标，但如果机会没那么好的话，换给大角蜈蚣、上忍蛙、大力甲虫这些高速或是依赖专爱围巾的精灵，效果其实也很不错。当然，重钢蟹在使用戏法之前一定要先留意对方的MEGA精灵。

黑铁球在理论上具有使螺旋球威力加倍的效果，不过重钢蟹需要追求的是螺旋球的最大威力，仅靠黑铁球当然是不够的。由之前螺旋球的技能分析可以得知，极限低速的重钢蟹携带黑铁球且使用一次臂锤的话，速度可以达到22，此时只要攻击速度超过132的精灵就能使黑铁球达到最大威力。不过，虽然对手的高速精灵是螺旋球的理想狙击目标，但它同时也是黑铁球的最佳交换对象，到底是要伤害还是要坑人，就需要玩家在“鱼和熊掌”之间做出抉择了。

坚硬头盔
（ゴツゴツメット/Rocky Helmet）

坚硬头盔虽然看起来很适合物防盾牌，但在实战中的主要用途还是用来针对MEGA袋龙和快龙这两只精灵，而重钢蟹本身的抗性也很适合拿来防守这两只精灵，所以坚硬头盔对重钢蟹来说其实是个不错的选择。

当对手的MEGA袋龙在场时，我方可以尝试换上重钢蟹去抵挡它的攻击，如果MEGA袋龙使用的是猫式掌击、报恩或升力拳，那不但打不动重钢蟹，而且还会受到两次坚硬头盔的反弹伤害，也就是1/3的最大HP，这个结果是最理想的；偷袭虽然克制重钢蟹，但无法对换上场的精灵造成伤害，所以也不足为惧，所以我方只需要小心MEGA袋龙的咬碎和地震，以及大字火这类不常见的技能就可以了。由于在双打和三打中MEGA袋龙一般不大会带地震，所以此时重钢蟹在防守时会更加安全。

在对付快龙时，坚硬头盔主要是为了破掉它的鳞甲特性。比如快龙自持有鳞甲特性而贸然用火焰拳攻击重钢蟹的话，结果就是被坚硬头盔的反弹伤害先破掉特性，然后被冷冻拳反杀。即便对手的快龙不会这么傻傻的和重钢蟹对攻，那我方也可以用重钢蟹来挡快龙的龙爪、神速以及其他接触攻击，只需要小心地震就可以了。

气球（ふうせん/Air Balloon）

所有被地震克制的精灵都适合带气球，这其中也包括重钢蟹在内。不过气球在单打中的效果并不是特别稳定，毕竟再厉害的高手也不能保证每次都精准的预测到对手的地震，一旦对手用其他技能打破重钢蟹的气球，那这道具栏位就被浪费掉了。在双打和三打中，因为气球可以拿来配合本方的地震，稳定性会稍好一些，不过重钢蟹要小心自己的气球被对方先手打破。



剩饭（たべのこし/Leftovers）

剩饭虽然效果平庸，但对于缺乏回复手段的重钢蟹来说还是有一定用处的。当然对于防守型重钢蟹而言，突击背心和坚硬头盔都是更优先的选择。

光粉（ひかりのこな/BrightPowder）

光粉的作用从某种意义上来说和剩饭差不多，如果能回避一次攻击就会减少HP消耗，这就等于剩饭好几回合的回复效果。不过这件道具在注重耐久的防守型重钢蟹手中才更有效果，如果重钢蟹太脆的话，还没等光粉生效就被打残或打死了。

战术打法介绍

弱点保险打法

特性选择：净体

努力性格：物攻252、速度252，性格加速度减特攻

可选道具：弱点保险

必备技能：高速移动/岩石切割、子弹拳

优先技能：彗星拳、地震、冷冻拳

备选技能：上文推荐物攻技能

拥有提速手段的攻击手基本上都可以使用这种弱点保险打法，而这只精灵的耐久高低直接决定着这个战术的效果好坏。重钢蟹就恰恰是这种高耐久的攻击手，很少有精灵能靠本系攻击直接秒它（2倍克制时），而非本系攻击对它的伤害更加不足为惧了（2倍克制时）。这样的话重钢蟹在发动弱点保险后还能剩下比较充裕的血量，不至于轻易被对手的先制攻击秒掉。

虽然极限速度的重钢蟹在高速移动/岩石切割后有足够的速度优势，但不排除对方手上有速度更快的精灵的可能，比如轻身特性的气球鬼、沙瓦郎，携带专爱围巾的胡地、宝石海星等等。出于安全考虑，重钢蟹应该带一招子弹拳来确保先手优势，这不但能对付上述高速众，同时也能针对会先制攻击和恶作剧之心特性的精灵。虽然重钢蟹能抵抗神速、子弹拳、冰飞石这类常见的先制攻击，不过突袭和影袭对它都有2倍克制，尤其是突袭对其伤害比较高，如果没把握先秒掉对手的话，还是不要用子弹拳与其硬拼了。

专爱戏法打法

特性选择：净体
努力性格：物攻252、速度252，性格加物攻减特攻，或加速度减特攻
可选道具：专爱头巾、专爱围巾
必备技能：戏法
优先技能：彗星拳、子弹拳、地震、冷冻拳
备选技能：上文推荐物攻技能

在能学会戏法的精灵中，除了迪奥希斯以外，物攻能力最出色的精灵就要算重钢蟹了。集强攻和干扰于一体的专爱戏法打法确实不太好防，毕竟用盾牌挡重钢蟹的话会被专爱道具坑害，如果刻意防戏法的话又容易被重钢蟹揍个半死。不过对于重钢蟹来说，这种打法同样存在着一定的风险，毕竟用专爱道具坑人的机会一般只有一次，如果失败的话重钢蟹就等于只带了三个技能，战斗力显然会受到很大的影响。

专爱头巾和专爱围巾代表着两种风格迥异的专爱戏法打法，这在前文中的道具分析中已经详细介绍过，这里就不再重复了。

物理强攻打法

特性选择：净体
努力性格：详见下文分析
可选道具：专爱围巾、突击背心、生命玉、坚硬头盔、剩饭、气球
必备技能：无
优先技能：彗星拳、子弹拳、地震
备选技能：上文推荐物攻技能、睡眠、梦话

这里的“物理强攻打法”包含了“快攻”和“慢攻”的两大不同风格，由于这些打法的思路基本大同小异，只是在努力性格方案和携带道具方面有所不同，所以这里就一起介绍了。

如果重钢蟹打算快攻，那专爱围巾是最理想的道具，配合物攻252、速度252，性格加速度减特攻的努力性格方案，刚好能快过速度种族值130的精灵（仅限于50级情况，100级时是重钢蟹比这些精灵慢）。如果在使用MEGA耿鬼、雷精灵、化石翼龙等精灵时如果粗心大意的话，那就会被重钢蟹先手重创甚至秒杀。因为专爱围巾限制了重钢蟹的行动，所以配招时只能选择四个攻击技能了，不过这时候一定不要用螺旋球和臂锤。

如果重钢蟹打算慢攻，那最好是追求极限物攻，即物攻252且性格加物攻减特攻，其余努力酌情分配速度和耐久的方案，毕竟重钢蟹此时就没有什么能抢先手的资本，带高速移动或岩石切割的意义也不是很大。道具方面，生命玉注重攻击伤害，尤其是对于大爆炸和子弹拳这种能扭转局势的攻击技能来说更是关键；气球尽管效果不够稳定，但最起码能换来一次不被地震秒掉的机会；突击背心能加固特防，尤其是能减轻影球、火焰放射等克制它的技能的伤害，不过这不能用睡眠来回血了；坚硬头盔主要是应付MEGA袋龙和快龙，而剩饭的作用也无需过多解释。

半攻半守打法

特性选择：净体
努力性格：HP、物攻、物防和特防酌情

分配，性格加物攻减特攻，或加物防减特攻
可选道具：突击背心、坚硬头盔、剩饭、光粉
必备技能：无
优先技能：彗星拳、地震、石砾、睡眠
备选技能：上文推荐物攻技能、梦话、剧毒、保护

重钢蟹的半攻半守打法与之前的“慢攻打法”有些类似，只不过更侧重防守。虽然重钢蟹并没有没多少优秀的防守技能，但本身的攻击能力就能起到很强的防守效果，再加上优秀的抗性，已经足以成为队伍中的防守大闸。睡眠的回复能力虽然对防守型的重钢蟹很重要，但这招毕竟容易让对手钻空子，也不能搭配突击背心，有时候重钢蟹还得需要一个能许愿的队友。



慢速螺旋打法

特性选择：净体
努力性格：物攻252，HP、物防和特防酌情分配，性格加物攻减特攻
可选道具：黑铁球
必备技能：螺旋球、臂锤
优先技能：子弹拳、地震、戏法、追击
备选技能：上文推荐物攻技能

慢速螺旋打法是重钢蟹一种特殊战术，虽然它的适用范围不算广泛，但在特定场合下确实能起到奇效。除了以上提到的努力性格方案以外，重钢蟹一定要选择速度个体为0的品种来培养，这样做的原因在前文的道具分析环节中已经解释得很清楚了。

由于重钢蟹的速度种族值不够低，即便带上黑铁球再用臂锤降速，在面对很多不带专爱围巾的精灵时也难以保证螺旋球有最大威力，单论这个战术的实施效率而言，显然比同样会戏法和螺旋球的多塔克要差很多，而且多塔克还有欺骗空间使螺旋球在不损失威力的情况下先手攻击。但重钢蟹有更丰富的物攻手段，比如能够在关键时刻反客为主的子弹拳，另外，故意把戏法黑铁球的意图暴露出来吓跑耿鬼之类的高速精灵，再用追击予以重创，也是值得一用的小伎俩。

叠翅鲨龙
（ガブリアス/ Garchomp）

全国图鉴编号：445	分类：音速精灵
身高：1.9m	体重：95.0kg



进化流程

No.443宝贝鲨龙（フカマル/Gible）
↓24级
No.444利齿鲨龙（ガバイト/Gabite）
↓48级
No.445叠翅鲨龙（ガブリアス/Garchomp）
↓MEGA进化
No.445 MEGA叠翅鲨龙（メガガブリアス/MEGA Garchomp）

能力方面

叠翅鲨龙

种族值					
HP	108	物攻	130	物防	95
特攻	80	特防	85	速度	102
50级能力极限值					
HP	215	物攻	200	物防	161
特攻	145	特防	150	速度	169
100级能力极限值					
HP	420	物攻	394	物防	317
特攻	284	特防	295	速度	333

MEGA叠翅鲨龙

种族值					
HP	108	物攻	170	物防	115
特攻	120	特防	95	速度	92
50级能力极限值					
HP	215	物攻	244	物防	183
特攻	189	特防	161	速度	158
100级能力极限值					
HP	420	物攻	482	物防	361
特攻	372	特防	317	速度	311

属性为龙+地，受到的攻击效果如下

效果4倍：冰

效果2倍：龙、仙

效果1/2：火、毒、岩

完全无效：电

特性

沙隐（すながくれ/Sand Veil）：场上天气为沙尘暴时，拥有该特性的精灵不会受到沙尘暴伤害，且被攻击时使攻击方的技能命中率修正为0.8。

隐藏特性

鲨鱼皮（さめはだ/Rough Skin）：拥有该特性的精灵每次受到接触攻击的伤害时，使攻击方损失1/8的最大HP。

MEGA特性

沙之力量（すなのちから/Sand Force）：场上天气为沙尘暴时，拥有该特性的精灵不会受到沙尘暴伤害，且使用岩系、钢系和地面系的攻击技能时增加30%的伤害。

升级技能一览

Lv1：炎之牙（ほのおのキバ/Fire Fang）

Lv1：撞击（たいあたり/Tackle）

Lv1：泼沙（すなかけ/Sand-Attack）

Lv1：龙之怒（りゅうのいかり/Dragon Rage）

Lv1：沙尘暴（すなあらし/Sandstorm）

Lv3：泼沙（すなかけ/Sand-Attack）

Lv7：龙之怒（りゅうのいかり/Dragon Rage）

Lv13：沙尘暴（すなあらし/Sandstorm）

Lv15：突进（とっしん/Take Down）

Lv19：沙地狱（すなじごく/Sand Tomb）

Lv24：双重手刀（ダブルチョップ/Dual Chop）

Lv28：切裂（きりさく/Slash）

Lv33：龙爪（ドラゴンクロー/Dragon Claw）

Lv40：挖洞（あなをほる/Dig）

Lv48：咬碎（かみくだく/Crunch）

Lv55：龙潜（ドラゴンダイブ/Dragon Rush）

本作可以习得的技能机器

TM01	TM02	TM05	TM06
TM10	TM11	TM15	TM17
TM18	TM21	TM26	TM27
TM28	TM31	TM32	TM35
TM37	TM38	TM39	TM40
TM42	TM44	TM45	TM48
TM54	TM56	TM59	TM65
TM68	TM71	TM75	TM78
TM80	TM82	TM84	TM87
TM88	TM90	TM94	TM10
HM01	HM03	HM04	

遗传技能一览

压制（のしかかり/Body Slam）

舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）

龙之息（りゅうのいぶき/Dragonbreath）

铁头（アイアンヘッド/Iron Head）

钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）

金属爪（メタルクロー/Metal Claw）

泥浆喷射（マッドショット/Mud shot）
逆鳞（げきりん/Outrage）
攀岩（ロッククライム/Rock Climb）
沙地狱（すなじごく/Sand Tomb）
恐惧颜（こわいかお/Scary Face）
暴走（あばれる/Thrash）
龙卷（たつまき/Twister）

特殊渠道技能和主要出处

流星群（りゅうせいぐん/Draco Meteor）
本作定点教学。

水之尾（アクアテール/Aqua Tail）
第五代定点教学。

龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）
第五代定点教学。

大地力量（だいちのちから/Earth Power）
第五代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第五代定点教学。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）
第五代定点教学。

秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
第四代技能机器TM43。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

诱惑（ゆうわく/Captivate）
第四代技能机器TM78。

自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
第四代技能机器TM83。

漩涡（うずしお/Whirlpool）
第四代技能机器HM05。

连续切（れんぞくぎり/Fury Cutter）
第四代定点教学。

迅星（スピードスター/Swift）
第四代定点教学。

泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
第四代定点教学。

头突（ずつき/Headbutt）
《心金·灵银》定点教学。



精灵特点分析

曾经横行两个世代之久的叠翅鲨龙在本作被严重削弱，这是因为沙隐这个神技特性一旦失去了永久沙尘暴天气的支持，就变得没多少存在感了，另外仙系精灵的出现也算是不大不小的原因。不过就算沙隐特性不再好用，鲨鱼皮特性与攻击的风格不符，叠翅鲨龙依旧是那只物攻恐怖、速度优异、耐久不俗且打击面卓越的全能物攻手，永远都不要低估它的实力。

MEGA叠翅鲨龙与普通的叠翅鲨龙相比，物攻和特攻有大幅度上升，物防和特防也有小幅度增加，但速度却有所下降，不过在MEGA进化当回合，MEGA叠翅鲨龙依然以102种族值的速度来决定是否先手。普通的叠翅鲨龙原本是速度最快的龙系物攻手，在同族大战中占尽了优势，带了专爱围巾后就能轻松防住龙舞的同类；而MEGA叠翅鲨龙本身的速度

就慢了一些，又不能带专爱围巾，在快攻能力方面差了不是一点半点，应该从其他战术方面找寻自己的特长。MEGA叠翅鲨龙和普通的叠翅鲨龙之间的战术风格存在着极大的差别，玩家也可以利用这点来稍微迷惑一下对手。

常用技能推荐

地震（じしん/Earthquake）

地震毫无疑问是叠翅鲨龙的最强武器，它不但有优秀的威力、命中率和打击面，而且没有任何副作用，几乎可以称得上是最强的物攻技能。任何一个地面系物攻手，都会为能享受到本系加成的地震而感到庆幸，而物攻能力在地面系中尤为突出的叠翅鲨龙，地震的火力输出就更可想而知了。在双打和三打中，地震虽然会误伤队友，但它依然是无可替代的群体物攻技能，为了发挥出它的作用，在组队时专门使用一些特殊搭配也是完全值得的。

由于光芒四射的地震实在太过于树大招风，对手会使用各种飞行系、浮游特性和带气球的精灵来轮番应对，玩家会发现地震有种“有力使不出”的感觉。所以，玩家如果想发挥出地震的真正威力，就一定得学会怎样应付地震的天敌。

龙爪（ドラゴンクロー/Dragon Claw）

单从打击面来说，龙系物攻技能的表现甚至比地震出彩，只有钢系和仙系这两个属性能抵抗龙系攻击，对于龙系物攻手来说，要突破这两个属性的屏障还是有很多办法的，不知道在未来会不会出现“抗龙石”之类的一次性消耗道具。不过龙系物攻技能的稳定性就远不如地震了，逆鳞（げきりん/Outrage）的威力和命中虽强但风险太大，难以胜任主攻技能的位置，一般只适用于残局收割的场合；龙潜（ドラゴンダイブ/Dragon Rush）的威力和特效不错，但命中率太差，一般只能对付变小的精灵。这样的话像叠翅鲨龙这种龙系物攻手，如果求稳的话只能选择威力只有80的龙爪了，好在它毕竟有本系地震在，不像一般的龙系物攻手那样对龙系物攻技能有着过分的依赖。

龙尾（ドラゴンテール/Dragon Tail）

虽然龙尾的威力只比龙爪低了20点，但因为只能后手攻击的关系，要当作主攻技能来用肯定是不太合适的，一般情况下只有防守型叠翅鲨龙才会用到这一招。龙尾最主要目的就是配合石砾，设法把对方怕岩的精灵强制换上场，不过它本身的伤害也不容低估。另外，如果叠翅鲨龙在睡眠状态通过梦话来抽到龙尾，那龙尾就会以正常的优先度出招，这样就有可能在对方精灵出招之前就将其赶走，能够白赚一回合行动。



炎之牙（ほのおのキバ/Fire Fang）

备用物攻技能，主要目的是打击那些不怕地震的钢系精灵，比如盔甲鸟、多塔克、铁盘坚果、铁甲螳螂等等，虽然这招仅65点的威力有点惨不忍睹，但对于物攻型叠翅鲨龙来说已经是别无选择了。如果玩家嫌炎之牙的威力太低，那也可以考虑下大字火（だいもんじ/Fire Blast）或火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower），不过这些特攻技能在MEGA叠翅鲨龙手中才能发挥出更理想的价值。

毒突（どくづき/Poison Jab）

备用物攻技能，类似于火之牙那样，基本只用来打击那些不怕地震的仙系精灵，说白了也就是光翼兽和妖精棉这两只精灵而已，其他仙系精灵用地震去打其实就够了（实际威力150的本系地震和160威力的2倍毒突/铁头）。不过有时候叠翅鲨龙可能会需要一个尽可能杀伤仙系精灵的手段，这时候可以试试威力不俗但命中不怎样的钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）。

另外，如果玩家使用的是MEGA叠翅鲨龙，那可以换成铁头（アイアンヘッド/Iron Head）来打击仙系精灵，毕竟这招能从沙之力量特性中得到伤害加成。铁头在攻击仙系精灵时的效果也很不错，只是在面对会棉花防御的妖精棉时效果会差一些。

流星群（りゅうせいぐん/Draco Meteor）

威力巨大的本系特攻技能，不过对普通的叠翅鲨龙来说有点舍本逐末，只有采用二刀流战术的MEGA叠翅鲨龙才能发挥出这招的真正价值。

大地力量（だいちのちから/Earth Power）

本系特攻技能，与地震相比的惟一优势可能就是不怕被鬼火烧伤。即便是特攻不俗的MEGA叠翅鲨龙，在一般情况下也不会考虑这招的。

剑舞（つるぎのまい/Sword Dance）

优秀的物攻强化技能，虽然叠翅鲨龙自己可能更惦记着快龙和血翼飞龙身上的龙舞，但剑舞后的叠翅鲨龙绝对也是不容掉以轻心的。由于永久沙尘暴的消失，叠翅鲨龙以往惯用的“替身+沙隐特性”这道防护屏障不像以往那么可靠，有太多太多的精灵都能轻松防住剑舞叠翅鲨龙的攻势。不过叠翅鲨龙也不可就此因噎废食，比如带气息腰带就不怕被冰系或龙系攻击直接秒杀，能争取到宝贵的一回合攻击机会；让巨甲龙和巨嘴河马带上流沙岩石来延长沙尘暴的持续时间，也许能让叠翅鲨龙坚持到沙隐特性生效的那回合。

对于MEGA叠翅鲨龙来说，剑舞就只能是“看上去很美”，虽然它剑舞后的破坏力可谓毁天灭地，但它剑舞时所要面对的困难也要多得多。单凭MEGA叠翅鲨龙剑舞后还打不过一大堆龙族同胞这一点，就会让很多玩家失去用它剑舞的兴趣。

替身（みがわり/Substitute）

在过去有永久沙尘暴天气的环境下，替身和沙隐特性的确是一对“无赖组合”，在它们的双重保护下，对手很难对这只精灵的本体造成伤害，这也正是叠翅鲨龙曾经的杀手锏。而到了本作中，即便玩家通过携带流沙岩石的巨甲龙和巨嘴河马来延长沙尘暴时间，叠翅鲨龙在使用替身保护自己时，也要想想对手是不是会有穿透特性的精灵或是能无视替身的声音技。

尽管替身在叠翅鲨龙手中不再有着奇迹般的效果，但至少能拿来挡挡慢速精灵的冰系攻击、流星群或是鬼

火之类的干扰技，肯定还是有一些使用价值的。

梦话（ねごと/Sleep Talk）

梦话虽然必须搭配睡眠（ねむる/Rest）且稳定性欠佳，但对于叠翅鲨龙来说确实有着特别的价值。除了一般意义上的防催眠和提高续航能力以外，梦话还能使龙尾不后手、使逆鳞不锁招，利用这些特点可以设计出一些非主流但确实行之有效的战术。

其中逆鳞不锁招这一点还要说明一下，当梦话抽到逆鳞以及暴走、花瓣之舞等类似技能时，如果下回合该精灵仍处于睡眠状态，玩家可以继续使用梦话抽其他招，也可以不使用梦话直接睡眠一回合；如果该精灵下回合已经醒来，就会继续使用上回合抽到的逆鳞或是暴走和花瓣之舞，与正常情况下使用这些技能时的效果是一样的。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）

表面看来，由叠翅鲨龙使用石砾这个大部分精灵都会的防守技能似乎有些大材小用，但如果仔细想想的话就会发现，石砾的重点并不在于“由哪只精灵使用时更合算”，而是“在什么时机下使用”才能造成更多的伤害，让叠翅鲨龙用这招完全没有任何问题。

忍耐（こらえる/Endure）

忍耐作为前四代中大部分精灵都能学会的通用技能，一直以来都没什么存在感，甚至有很多玩家都忘记了这招的存在。但在鲨鱼皮特性的叠翅鲨龙手中，该技能绝对有着出奇制胜的成效，如果对手领教过以后，就再也不敢忽略这招了。

叠翅鲨龙在使用忍耐的当回合不但不会被对手的攻击打死，反而还能通过鲨鱼皮特性造成一定的反弹伤害。虽然鲨鱼皮特性的伤害只能算不疼不痒，但如果叠翅鲨龙带上坚硬头盔，且对手使用的是连续接触攻击，那这下反弹伤害就有点要命了。比如玩家可以故意把残血的叠翅鲨龙留在场上战斗，勾引对方的MEGA袋龙、玛狃拉、火矢鹰这些能先手的精灵把它收拾掉，此时叠翅鲨龙只要用忍耐承受住对手的致命一击，那么对手的MEGA袋龙会受到7/12最大HP的伤害，玛狃拉会损失7/24最大HP，而火矢鹰除了7/24最大HP以外还要再承受勇鸟的反弹伤害。而在双打或三打中，叠翅鲨龙就不一定要等待残血时再用忍耐，只要能用忍耐承受住对方的集火攻击，就在不死的前提下造成可观的反弹伤害。不过想让对手的多只精灵都用接触攻击技能来集火叠翅鲨龙可不是件容易的事。

当然，玩家若要成功吸引对方的精灵用接触攻击来“自残”，事先一定要隐藏好叠翅鲨龙的坚硬头盔，之前一定要让叠翅鲨龙只去承受地震这种非接触攻击，最后才能用忍耐钓到“大鱼”。当叠翅鲨龙使用完忍耐后也没必要急着送死，哪怕它的战术意图已经暴露，依然能够克制那些只有接触攻击技能的物攻手（这种物攻手其实还挺多），在残局时叠翅鲨龙的这些反弹伤害积累起来就足以致胜。

常用道具推荐

专爱围巾
（こだわりスカーフ/Choice Scarf）

由于叠翅鲨龙的基础速度较高，攻击能力较强且技能打击面优异，所以让它带上专爱围巾后就能打出不错的快攻效果。不过因为叠翅鲨龙在本作多出了好些天敌，外加保护的愈发流行，专爱围巾叠翅鲨龙的破坏力肯定不如以往了。

叠翅鲨龙之石

（ガブリアスナイ/Garchompite）

虽然MEGA叠翅鲨龙在速度和特性方面的表现还不如普通的叠翅鲨龙，但单论它的硬实力而言，用道具栏位来换取MEGA进化的机会还是完全值得的。不过MEGA精灵之间的竞争实在太过于激烈，即便MEGA袋龙这种狠角色在一些民间规则中被禁用，像MEGA喷火龙（包含X和Y）、MEGA妙蛙花、MEGA巨甲龙这些强者也会和MEGA叠翅鲨龙争夺这惟一的名额。考虑到普通的叠翅鲨龙和MEGA叠翅鲨龙完全是平分秋色，那让MEGA叠翅鲨龙主动把名额让出来是不是更好呢?



在双打和三打中，因为MEGA叠翅鲨龙可以和巨甲龙或巨嘴河马同时首发出场，所以不愁沙之力量无法发动，而且首回合还能以速度种族值102的状态进行攻击。只要玩家能妥善解决MEGA叠翅鲨龙的地震的误伤问题，那把惟一的MEGA名额给它就没什么问题。

坚硬头盔

（ゴツゴツメット/Rocky Helmet）

鲨鱼皮特性的叠翅鲨龙在携带了坚硬头盔后，能一次反弹接近1/3最大HP的伤害。对于防守型叠翅鲨龙而言，恐怕找不到比坚硬头盔更适合它的道具了，即便是突击背心和剩饭也得往后放一放；而对于攻击型叠翅鲨龙来说，坚硬头盔其实也是个不错的选择，搭配忍耐时的效果会更好。

气息腰带

（きあいのタスキ/Focus Sash）

这件装备最理想的作用是，当叠翅鲨龙找到一次无伤剑舞的机会后，利用气息腰带来承受一次致命的冰系攻击或流星群并将对手反杀，接下来就可以大开杀戒了。但想找到无伤剑舞的机会谈何容易，如果没有这种机会的话，气息腰带的贡献也就很有限了。

剩饭（たべのこし/Leftovers）

对防守型叠翅鲨龙来说也是个不错的选择，因为鲨鱼皮特性反弹1/8，自己再回复1/16，里外里就有接近1/5最大HP的收获了。

生命玉（いのちのたま/Life Orb）

生命玉是大多数攻击手的理想装备，虽然没什么值得大书特书的与众不同之处，但效果的确不错。这里需要补充的是，携带生命玉的普通叠翅鲨龙无论在使用物攻技能还是特攻技能，实际伤害都是略高于MEGA叠翅鲨龙的。不过MEGA叠翅鲨龙还有沙之力量特性等着去发动，其攻击能力的上限还是值得肯定的。

李子果（ラムのみ/Lum Berry）

李子果能够解除一次异常状态，因为叠翅鲨龙不吃电磁波，所以该道具的主要目的就是解烧伤和睡眠，以及配合睡眠（ねむる/Rest）来快速回满血。在双打或三打中也可以用来搭配队友的虚张声势（いばる/Swagger）。

释迦果（ヤチェのみ/Yache Berry）

释迦果的效果是使所受的冰系攻

击伤害减半，从而防止叠翅鲨龙被直接秒杀，从某种意义上来说和气息腰带是一个性质。因为叠翅鲨龙平时见到这些会冰系攻击的精灵都是尽可能躲着走，所以这件道具如果不是为了配合剑舞的话，意义就很有限了。

战术打法介绍

专围快攻打法

特性选择：沙隐、鲨鱼皮

努力性格：物攻252、速度252，性格加速度减特攻

可选道具：专爱围巾

必备技能：地震、龙爪/逆鳞/龙潜

优先技能：炎之牙、毒突、铁头

备选技能：石刃/岩崩、咬碎、水之尾

专围快攻打法是叠翅鲨龙最具代表性的战术，也象征着它所追求的简单暴力风格。这种打法的叠翅鲨龙不但能主动发起攻击，同时也能防下对方不少物攻手，像龙舞一次后的龙系物攻手（快龙、血翼飞龙和戟牙龙等等）在遇到叠翅鲨龙时只能落荒而逃，而那些速度或耐久有缺失且没学冰系攻击的攻击手，在与叠翅鲨龙对攻时往往也会落入下风。

在本作中由于仙系精灵的出现，叠翅鲨龙的专围快攻打法不再像过去那般无脑，而是需要玩家多揣摩对手的心思，先对手一步而行动。叠翅鲨龙的两个本系物攻技能有着共同的盲点，光翼兽和妖精棉都能轻松防住这两招，而即便玩家懂得用毒突去进行试探性攻击，还得留意对手是不是准备了携带气球的仙灵钥匙（它能同时免疫龙、毒和地面这三个属性的攻击）之类的精灵。如果叠翅鲨龙上场的第一回合不敢用高威力的本系技能去攻击，只敢用威力有限的炎之牙、毒突或铁头来试探的话，那专爱围巾在此时就是个累赘，随便换个道具也不至于让叠翅鲨龙如此畏手畏脚。

总而言之，如果玩家想打出专围快攻战术应有的效果，那且不说追求神一般的预测能力，至少也要对自己的出招有自信，宁可让自己的地震或龙爪被对手防下来，也不能只用炎之牙等技能打出不痛不痒的伤害，这样才能打出气势。

剑舞强化打法

特性选择：沙隐、鲨鱼皮

努力性格：物攻252、速度252，性格加速度减特攻

可选道具：气息腰带、李子果、释迦果、剩饭、叠翅鲨龙之石

必备技能：剑舞

优先技能：地震、龙爪

备选技能：炎之牙、毒突、铁头、替身

剑舞强化打法曾经也是叠翅鲨龙的标志战术，但在如今已经逐渐有被时代淘汰的趋势。这一方面因为叠翅鲨龙没有了永久沙尘暴的保护，无法靠沙隐特性创造奇迹，也不能用替身一直拖到对方技能MISS为止。当然玩家要是对自己的运气有自信的话，还是可以去赌一把沙隐特性，叠翅鲨龙如果在4~7回合（换叠翅鲨龙上场需要占用1回合）内的沙尘暴持续时间内，能躲掉对手的关键技能或是保住替身，确实还是能有一番作为的。

另一方面，因为叠翅鲨龙的天敌实在太多，如果叠翅鲨龙迫于无奈被逼下场的话，那当初为什么还要去剑舞呢？如果叠翅鲨龙执意要剑舞的话，首先需要突破会冰系攻击的精灵这一大关，为了避免被它们先手秒杀，用气息腰带或释迦果姑且是个办法，但这样的话就不方便再用“替身+沙隐特性”与其他精

灵进行周旋了。除了这一大堆能秒杀叠翅鲨龙的精灵以外，不怕地震的仙系和钢系精灵是叠翅鲨龙需要突破的第二道防守屏障，这些精灵可能没有秒杀叠翅鲨龙的能力，但要承受叠翅鲨龙的攻击伤害还是挺游刃有余。再加上叠翅鲨龙只有两三个攻击技能（要留技能栏给剑舞甚至是替身），难以保证有万全的打击面，不带毒突的话在对付妖精棉时会很吃力，不带炎之牙的话又很难应付多塔克、铁盘坚果、盔甲鸟这些不怕地震的钢系精灵。在某些情况下，叠翅鲨龙为了使自己同时带上毒突和炎之牙这两招，甚至需要牺牲掉要地震或龙爪其中之一，但这样依然会有打不动的精灵，这里就不再一一列举了。

虽然叠翅鲨龙的剑舞强化打法有这样或那样的缺点，但这对整个对战环境来说其实也是好事，毕竟叠翅鲨龙剑舞后的破坏力实在太可怕了，有各种手段去克制它也是理所当然的。玩家在使用此类强化战术时，要懂得运用“田忌赛马”的策略，如果事先能尽可能消耗叠翅鲨龙天敌的战斗力，叠翅鲨龙接下来所面对的压力就会小得多。剑舞强化打法的MEGA叠翅鲨龙也是类似的操作思路，只是因为MEGA叠翅鲨龙没有沙隐特性的保护且速度更慢，玩家需要做更多的准备工作来为它打好铺垫。

物理强攻打法

特性选择：鲨鱼皮

努力性格：物攻252、速度252，性格加速度减特攻

可选道具：生命玉、李子果、释迦果、剩饭、坚硬头盔、叠翅鲨龙之石

必备技能：地震、龙爪/逆鳞/龙潜

优先技能：炎之牙、毒突、铁头

备选技能：替身、睡眠、梦话、忍耐、石砾

叠翅鲨龙的物理强攻打法其实就是舍弃了专爱围巾和剑舞后的常规配招，虽然这种打法没有足够的先手优势，也没有神挡杀神的破坏力，但却胜在机动灵活，即便叠翅鲨龙遇到了自己的天敌也会有一定的回旋余地。这种打法看起来有点杂乱无章，实际概括起来也很简单，就是“带几个攻击技能”的问题。

如果叠翅鲨龙带了四个攻击技能，那一般都会携带生命玉来增加伤害输出，李子果、释迦果、剩饭和坚硬头盔这些道具在某些情况下也会用得到，而叠翅鲨龙之石只会在队伍里有沙尘暴天气手时才会去考虑。若是三攻击技能的叠翅鲨龙，剩下一招肯定是替身、睡眠、忍耐和石砾的其中之一，忍耐基本上只会搭配坚硬头盔一起使用，而替身和坚硬头盔的相性就不是特别好。当叠翅鲨龙选择了两攻击技能的方案，主要特色体现在“睡眠+梦话”这个组合上，而且此时龙系物攻技能会优先考虑逆鳞，因为梦话有一定几率使逆鳞不会锁招。

二刀攻击打法

特性选择：沙隐、鲨鱼皮

努力性格：物攻252、特攻和速度酌情分配，性格加物攻减特防

可选道具：叠翅鲨龙之石

必备技能：地震、流星群

优先技能：毒突、大字火/火焰放射

备选技能：龙爪/逆鳞、睡眠、铁头

该打法其实算是物理强攻打法的变种，主要区别就是多带了一招流星群，把炎之牙换成威力更高的大字火/火焰放射，并且努力性格方案有所调整。对于MEGA叠翅鲨龙来说，流星群相比起龙爪简直是“鸟枪换炮”，无论是先流星群再地震，还是先地震再流星群，都要比龙爪地震交替着用的效果好得多。不过

即便是二刀攻击打法的MEGA叠翅鲨龙，也同样要面对那些不怕地震的仙系和钢系精灵的防守，如有必要的话毒突和大字火/火焰放射都得带上。

半攻半守打法

特性选择：鲨鱼皮
努力性格：HP、物攻、物防和特防酌情分配，性格加物攻减特攻
可选道具：坚硬头盔
必备技能：地震、睡眠
优先技能：龙爪、龙尾
备选技能：毒突、铁头、石砾、梦话、忍耐

虽然叠翅鲨龙本身不以耐久见长，自身抗性也只能算是一般，但它的鲨鱼皮特性配合坚硬头盔的反弹伤害实在令人艳羡，所以才有了这种半攻半守的打法。各个技能的具体用法在前文中已经有过说明，这里就不再重复了。当然，这种打法的叠翅鲨龙依旧有不俗的攻击能力，只是因为要留一个技能栏给睡眠的关系，会牺牲一些技能打击面。

三颜龙
（サザンドラ/Hydreigon）

全国图鉴编号：635	分类：凶暴精灵
身高：1.8m	体重：160.0kg

进化流程

No.633小角龙（モノズ/Deino）
↓50级
No.634双头龙（ジヘッド/Zweilous）
↓64级
No.635三颜龙（サザンドラ/Hydreigon）



能力方面

种族值					
HP	92	物攻	105	物防	90
特攻	125	特防	90	速度	98
50级能力极限值					
HP	199	物攻	172	物防	156
特攻	194	特防	156	速度	165
100级能力极限值					
HP	388	物攻	339	物防	306
特攻	383	特防	306	速度	324

属性为恶+龙，受到的攻击效果如下

效果4倍：仙
效果2倍：冰、斗、虫、龙
效果1/2：火、水、电、草、鬼、恶
完全无效：超

特性

浮游（ふゆう/Levitate）：拥有该特性的精灵不会受到地面系攻击技能的伤害，不受蚁地狱特性的影响，且上场时不会触发撒菱、毒菱和粘网的效果。

升级技能一览

Lv1：逆鳞（げきりん/Outrage）
Lv1：高音（ハイパーボイス/Hyper Voice）
Lv1：三角攻击（トライアタック/Tri Attack）
Lv1：龙之怒（りゅうのいかり/Dragon Rage）
Lv1：蓄气（きあいだめ/Focus Energy）
Lv1：齿突（かみつく/Bite）
Lv4：蓄气（きあいだめ/Focus Energy）
Lv9：齿突（かみつく/Bite）
Lv12：头突（ずつき/Headbutt）
Lv17：龙之息（りゅうのいぶき/Dragonbreath）
Lv20：吼叫（ほえる/Roar）
Lv25：咬碎（かみくだく/Crunch）
Lv28：打倒（たたきつける/Slam）
Lv32：龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）
Lv38：奋起（ふるいたてる/Work Up）
Lv42：龙潜（ドラゴンダイブ/Dragon Rush）
Lv48：压制（のしかかり/Body Slam）
Lv55：恐惧颜（こわいかお/Scary Face）
Lv68：高音（ハイパーボイス/Hyper Voice）
Lv79：逆鳞（げきりん/Outrage）

本作可以习得的技能机

TM05	TM06	TM10	TM11
TM12	TM15	TM17	TM18
TM19	TM21	TM26	TM27
TM32	TM33	TM35	TM38
TM39	TM41	TM42	TM44
TM45	TM46	TM48	TM49
TM51	TM52	TM57	TM59
TM62	TM66	TM68	TM71
TM73	TM77	TM78	TM80
TM82	TM87	TM88	TM89
TM90	TM91	TM94	TM97
TM100	HM02	HM03	HM04

遗传技能一览

落井下石（ダメおし/Assurance）
惊吓（おどろかす/Astonish）
恶之波动（あくのはどう/Dark Pulse）
双重攻击（ダブルアタック/Double Hit）
大地力量（だいちのちから/Earth Power）
炎之牙（ほのおのキバ/Fire Fang）
双刃头突（もろはのずつき/Head Smash）
冰之牙（こおりのキバ/Ice Fang）
噪音（いやなおと/Screech）
雷之牙（かみなりのキバ/Thunder Fang）

特殊渠道技能和主要出处

流星群（りゅうせいぐん/Draco Meteor）
本作定点教学。

撞击（たいあたり/Tackle）
小角龙Lv1习得。

水之尾（アクアテール/Aqua Tail）
第五代定点教学。

热风（ねっぷう/Heat Wave）
第五代定点教学。

钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）
第五代定点教学。

信号光线（シグナルビーム/Signal Beam）
第五代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第五代定点教学。

怨恨（うらみ/Spite）
第五代定点教学。

蛮力（ばかぢから/Superpower）
第五代定点教学。

顺风（おいかぜ/Tailwind）
第五代定点教学。

吵闹（さわぐ/Uproar）
第五代定点教学。

思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt）
第五代定点教学。

精灵特点分析

三颜龙是一只非常优秀的龙系特攻手，特攻技能配置相当丰富，如果不算上主神兽以及MEGA精灵的话，它的特攻能在龙系中排第二（仅次于拉迪奥斯），在恶系中高居榜首。相比之下它的物攻能力要差一些，虽然物攻技能也为数不少且不乏蜻蜓点水这种优秀的游击技能，但龙爪和突袭、打落这些关键的本系物攻技能却是一个都没有，很难在物攻方面对它寄予什么厚望。

和那些被冰、钢、仙三系所困扰的传统龙系攻击手相比，三颜龙只需要考虑如何应对仙系精灵就够了，因为大部分钢系精灵都挡不住它的恶系攻击，而冰系攻击对它的伤害也不致命，这算是个不大不小的优势。三颜龙的防守能力也很有挖掘价值，因为它能抵抗8个属性的攻击，而自己的属性弱点基本可以靠火系或仙系精灵来弥补，联防能力相当突出。

最后说一下三颜龙的进化前形态双头龙，它除了和三颜龙有着相同的属性和大致接近的技能配置外，其他方面则是完全不同，有值得一用的价值。这只精灵因为能从紧张特性和进化辉石道具中得到海量的能力加成，理论物攻种族值可达153，理论两防种族值也有130，单论能力的话几乎能和身为准神的三颜龙相媲美，当然这种靠特性和道具加起来的能力终究是虚的。在接下来的三颜龙分析环节中，我们也会兼顾到双头龙这只精灵。

常用技能推荐

流星群
（りゅうせいぐん/Draco Meteor）

三颜龙的主力特攻技能，在它的高特攻能力下能打出相当恐怖的伤害，而且得益于三颜龙独特的二刀游击打法和二刀会心打法，流星群降特攻的副作用也不是什么问题。相比之下龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）的作用就要小一些，可能只有需要连放特攻技能的特攻型三颜龙才会优先考虑。

恶之波动（あくのはどう/Dark Pulse）

虽然恶之波动的打击面和龙系攻击有很大重复，同样都无法对仙系精灵造成杀伤，但它毕竟也是一个威力和命中率都很优秀的本系攻击技能，重要性毋庸置疑。如果要避免这两个本系攻击技能重复的话，龙系用流星群恶系用恶之波动显然是最理想的。

光栅加农炮
（ラスターカノン/Flash Cannon）

光栅加农炮尽管打击面不出彩，但作为三颜龙惟一能杀伤仙系精灵的手段还是不可或缺。不过光栅加农炮并不克制玛利露利、钢嘴娃娃等仙系精灵，对高特殊耐久的花仙后和仙精灵的杀伤力也有限，并不能解决所有问题。

火焰放射
（かえんほうしゃ/Flamethrower）

虽然一般的钢系精灵并不能防住三颜龙的主攻技能恶之波动，但火焰放射却能对不少钢系精灵造成致命杀伤，其中铁甲螳螂、盖努塞克特还是三颜龙的一大天敌。之所以不选大字火（だいもんじ/Fire Blast），是因为火焰放射的威力已足以对付那些4倍怕火的钢系精灵且命中率有足够保证。

大地力量
（だいちのちから/Earth Power）

大地力量的优点在于克制的属性比较多，像MEGA喷火龙X、剑盾魂、巨甲龙、钢钻鼹鼠、钢嘴娃娃等大批热门精灵都怕地面系攻击，并且对炎钢兽更是

能造成致命伤害。

气合弹（きあいだま/Focus Blast）

与大地力量的打击面比较类似，威力更高但命中较差，如果不是为了针对巨甲龙、MEGA袋龙或手刀超人这种精灵的话，那还是选大地力量会比较稳妥。

冲浪（なみのり/Surf）

因为三颜龙能抵抗火系和地面系攻击，所以它可以带上冲浪来防守并压制一些火系和地面系精灵，即火矢鹰、喷火龙、拉恩德伦斯、钢钻鼹鼠、巨嘴河马等等。不过这些精灵中有不少都会蜻蜓点水，如果三颜龙真和它们正面对攻的话其实也占不到多大便宜。

蜻蜓点水（とんぼがえり/U-turn）

蜻蜓点水是三颜龙最为仰仗的物攻技能，哪怕是纯特攻型三颜龙也很有必要考虑这一招。对于攻击型三颜龙来说，蜻蜓点水绝对是游击神器，无论是搭配流星群还是配合专爱围巾快攻都非常给力；而防守型三颜龙如果能降低点速度的话，就可以用蜻蜓点水为队友创造无伤上场的机会。

在这里需要说明的是，物攻和耐久都很优秀，且速度足够慢的双头龙无法学会蜻蜓点水，这确实令人感到可惜。

地震（じしん/Earthquake）

虽然三颜龙的物攻比特攻差了不少，但在两攻都加满252点努力的情况下，地震的伤害和大地力量其实相差无几，所以物攻型或双刀型三颜龙还是很有必要考虑这招的。另外，物攻能力优秀的双头龙是没有地震的。

咬碎（かみくだく/Crunch）

对于三颜龙来说咬碎的使用价值并不大，毕竟在有恶之波动可用的情况下，还是把物攻技能的名额留给其他属性的物攻技能会更合适。但对于物攻技能极其有限的双头龙来说，咬碎就必不可少了。

蛮力（ばかぢから/Superpower）

因为蛮力的命中率比气合弹高得多，且降物攻的副作用可以通过会心攻击打法来弥补，所以只要不是纯特攻型三颜龙，该技能都比气合弹更值得优先考虑。另外蛮力也是双头龙的主力物攻技能，并且双头龙也有会心攻击打法可用。

逆鳞（げきりん/Outrage）

虽然逆鳞并不算是最理想的龙系物攻技能，但因为三颜龙和双头龙都学不会龙爪，只好选逆鳞了。当然如果对手使用变小的精灵，那龙潜（ドラゴンダイブ/Dragon Rush）会是个更好的选择，尤其是龙潜对变小精灵的必中效果还能填补紧张特性的命中率缺陷。

双刃头突
（もろはのずつき/Head Smash）

威力巨大但命中问题和副作用都很严重的岩系攻击技能，无论是三颜龙还是双头龙，这招都更适合发动垂死一击，就像大爆炸和破坏光线的用法那样。

杂耍（アクロバット/Acrobatics）

发动特效后有高达110的威力，且它能帮助三颜龙反制虫系和格斗系天敌，不过三颜龙不大可能为了这招而带上飞之宝石（目前还无法在游戏中正常获



得）或白色香草，想来想去能用的配套道具也只剩下弱点保险了。

龙尾（ドラゴンテ-ル/Dragon Tail）

对于偏重特攻的三颜龙来说，龙尾只有在队友撒钉子后才有一定的使用价值，单纯拿来防守的话意义很有限。而双头龙倒是可以把龙尾当作主攻技能来用，只是命中率堪忧。

羽休（はねやすめ/Roost）

非常好用的回复技能，几乎是防守型三颜龙的必选技能，而且三颜龙使用羽休的那回合并不会丢失浮游特性，能放心大胆的把这招当作自我再生来用。而双头龙因为飞不起来的缘故与羽休彻底无缘，要回血的话只能用睡眠（ねむる/Rest）。

电磁波（でんじは/Thunder Wave）

虽然电磁波在本作中不再对电系精灵有效，但它依旧是最好用的干扰技能之一，甚至有时候比鬼火还要厉害。值得注意的是双头龙也能学会电磁波，这能很好的弥补它的速度缺陷。双头龙的紧张特性并不会使电磁波的命中率降低。

顺风（おいかぜ/Tailwind）

顺风不仅能使三颜龙自己提速，而且也能让那些速度一般的友方精灵有望获得先手优势（比如巨甲龙、钢钻鼹鼠、大力甲虫这些攻击手）。如果三颜龙使用蜻蜓点水的话，还可以在换上这些精灵之前造成一定的伤害。双头龙无法学会顺风。

蓄气（きあいだめ/Focus Energy）

蓄气是会心攻击打法的核心技能，配合道具聚焦镜或锐利之爪的话，就可以使所有攻击技能都必定打出会心一击。这样的话即便是流星群和蛮力这种会降低攻击的技能，也可以尽情连续使用了。



常用道具推荐

专爱围巾
（こだわりスカ-フ/Choice Scarf）

非常理想的快攻用道具，使三颜龙能很好的展开游击，与流星群的特点也很搭配。不过专爱围巾毕竟限制了三颜龙的灵活性，用过流星群后就只能交换下场，而不是再用蜻蜓点水来揩油。另外专爱围巾三颜龙的流星群容易被对手的仙系和钢系精灵挡下，但如果上场后先用光栅加农炮或火焰放射的话，伤害又会严重不足。

生命玉（いのちのたま/Life Orb）

几乎适用于任何攻击手的万金油道具，对于三颜龙来说这件装备比专爱眼镜（こだわりメガネ/Choice Specs）要好用得多，且生命玉所产生的HP消耗也可以靠羽休去补回来。

突击背心
（とつげきチョッキ/Assault Vest）

因为三颜龙带上了突击背心后，就得放弃羽休、电磁波这类优秀的防守技能，所以这件道具其实更适合让攻击型三颜龙和对方的特攻手进行正面对攻，

当然此时的三颜龙可以适当多加一些特防努力。

弱点保险
（じゃくてんほけん/Weakness Policy）

虽然三颜龙发动了弱点保险后有着出色的战斗力，再借助顺风的提速效果可以发起一波攻势。不过三颜龙也没太多资本去承受属性克制攻击，格斗、冰、龙和仙系攻击对它的杀伤都很高，而蜻蜓点水就算能抗的住，对手再换上一只会先制攻击的精灵，依然也会给三颜龙造成很大的麻烦。

光粉（ひかりのこな/BrightPowder）

因为三颜龙本身有强力的回复技能羽休，所以剩饭（たべのこし/Leftovers）的回复能力显得无足轻重，此时光粉在防守时的收益显然要比剩饭大得多。当然如果玩家信不过自己的运气，那还是老老实实带剩饭吧。

聚焦镜（ピントレンズ/Scope Lens）

聚焦镜是会心攻击打法的必备道具，配合蓄气后能使三颜龙的所有攻击技能都必定会心。但三颜龙如果没机会使用蓄气，那么它的会心率仅有1/8，这件道具也就没什么存在感了。锐利之牙（するどいキバ/Razor Fang）的效果与聚焦镜完全相同。

进化辉石（しんかのきせき/Eviolite）

进化辉石能使双头龙的两防增加1.5倍，如果加满努力的话就相当于130种族值的水准，如果不加努力的话那也相当于115的种族值。对于双头龙来说，进化辉石只能是惟一的选择。

战术打法介绍

二刀游击打法

特性选择：浮游
努力性格：特攻252、速度252，性格加速度减任意一防
可选道具：专爱围巾、生命玉、突击背心
必备技能：流星群、蜻蜓点水
优先技能：恶之波动、光栅加农炮
备选技能：上文推荐攻击技能

三颜龙的二刀游击打法与那些以流星群（包含燃烧殆尽等类似技能）为核心的二刀流战术有所不同。三颜龙不像一般的二刀精灵那样急急忙忙打一发流星群后就专注于物攻，而是要先履行特攻手的职责，如果流星群的机会不好，那就得老老实实用恶之波动或是其他特攻招。如果三颜龙没有带专爱围巾的话，那用完流星群后一般都会用蜻蜓点水交换下场，这也正是它“二刀游击”的特点。

如果三颜龙的道具选择了专爱围巾，那它的“二刀攻击”只体现在上场后的第一回合，要么像其他的专围物攻手、专围特攻手那样靠一个技能去猛攻，要么就用蜻蜓点水立刻走人，根据对手的反应来决定下一步行动。

弱点保险打法

特性选择：浮游
努力性格：速度252，物攻和特攻酌情分配，性格加速度减任意一防
可选道具：弱点保险
必备技能：顺风、流星群/龙之波动
优先技能：恶之波动/咬碎、光栅加农炮/钢之翼/钢之尾、杂耍
备选技能：上文推荐攻击技能

三颜龙的弱点保险打法说白了其实就是“二刀不游击打法”，因为三颜龙的物攻技能和特攻技能比较丰富，当发动弱点保险时再有顺风提供的速度保障，还是可以给对手造成一定威胁的。

如果三颜龙的龙系特攻技能带的是流星群，那建议多加一些物攻努力，毕

竟它在打完流星群后就只能进行物攻。在剩下的两个技能栏位中，像是本系物攻技能咬碎、专打仙系的钢之翼/钢之尾，威力巨大的杂耍、打击面优异的地震甚至是打完就走的蜻蜓点水，都是不错的选择。

如果三颜龙选择的是龙之波动，那就是特攻为主物攻为辅的打法，在分配努力时最好多照顾特攻。在剩下的技能选择中，除了蛮力、杂耍和蜻蜓点水外，其他物攻技能基本都没有考虑的必要。

半攻半守打法

特性选择：浮游

努力性格：HP、物防、特攻和特防酌情分配，性格加特攻减速度

可选道具：光粉、剩饭

必备技能：羽休、蜻蜓点水

优先技能：恶之波动、流星群、电磁波

备选技能：上文推荐攻击技能、顺风

三颜龙因为回复能力强且抗性数量不少，非常适合用这种半攻半守打法来参与联防，它与剑盾魂、炎钢兽、妙蛙花、钢嘴娃娃这些热门精灵之间都能相互弥补各自的属性弱点。半攻半守的三颜龙除了依靠恶之波动、流星群等攻击技能来直接打垮对手以外，还能为团队做出一些贡献。蜻蜓点水此时就是一个不错的团队辅助技能，如果玩家刻意降低三颜龙的速度（不必强求速度个体为0，只需要0努力且性格减速度即可）来实现后手蜻蜓点水，这样的话三颜龙在换人时就有“先手直接换人”和“后手蜻蜓点水换人”两种选择，能够扰乱对手的出招节奏。电磁波和顺风也能用来造福团队，而且和蜻蜓点水搭配起来的效果也不错。

会心攻击打法

特性选择：浮游

努力性格：特攻252，速度252，性格加特攻减任意一防，或加速度减任意一防

可选道具：聚焦镜、锐利之爪

必备技能：流星群、蓄气

优先技能：恶之波动、蛮力、光栅加农炮

备选技能：上文推荐攻击技能

在所有能使用会心攻击打法的精灵（也就是能学会蓄气的攻击手）中，三颜龙的特攻能力与烈焰火龙并列第一。因为三颜龙没有狙击手特性，所以会心流星群的伤害要比刺龙王低一大截，不过它的速度比刺龙王高一些，且浮游特性在上场时机和对攻时也有不少优势，就整体表现而言应该是不逊于刺龙王的。

物理强攻打法

特性选择：紧张

努力性格：物攻252，物防和特防酌情分



配，性格加物攻减速度
可选道具：进化辉石
必备技能：咬碎
优先技能：逆鳞/龙潜、蛮力
备选技能：电磁波、睡眠、梦话、龙尾、双刃头突

这里的物理强攻打法仅限于双头龙这只精灵。双头龙表面看上去是一只物攻极高且两防能力不俗的精灵，似乎“能抗又能打”，但实际上它的能力掺杂了很大的水份。虽然双头龙的理论物攻种族值比雷库萨和泽克罗姆还要高，可它的物攻技能极其匮乏，仅有几招物攻技能的命中率还得再“打八折”，再加上它几乎没有先手攻击的能力，随便一只速度差不多的精灵都能用替身轻松戏耍它。

如果双头龙带了睡眠来回血的话，那玩家可以尝试用它来参与联防，除了不能挡地震之外其他方面可能比三颜龙还要好用一些。双头龙也可以再带一招电磁波来针对对手的高速精灵，一旦得手的话自己攻击起来也会更容易一些。不过说一千道一万，需要占用道具栏位的进化辉石，终究无法代替真正的种族值能力，对手只要有打落或戏法，这些精灵很快就会“现出原形”。

软体龙
（ヌメルゴン/Goodra）

全国图鉴编号：706	分类：龙族精灵
身高：2.0m	体重：150.5kg

进化流程

No.704粘滑龙（ヌメラ/Goomy）
↓40级
No.705蜗滑龙（ヌメイル/Sliggoo）
↓50级时在雨天升级
No.706软体龙（ヌメルゴン/Goodra）



能力方面

种族值					
HP	90	物攻	100	物防	70
特攻	110	特防	150	速度	80
50级能力极限值					
HP	197	物攻	167	物防	134
特攻	178	特防	222	速度	145
100级能力极限值					
HP	384	物攻	328	物防	262
特攻	350	特防	438	速度	284

属性为龙，受到的攻击效果如下

效果2倍：冰、龙、仙
效果1/2：火、水、电、草

特性

食草（そうしょく/Sap Sipper）：拥有该特性的精灵被草系技能攻击时，使该技能无效并提升1级物攻。食草特性不会影响到芳香疗法的效果。

湿润身躯（うるおいボディ/Hydration）：场上天气为雨天时，拥有该特性的精灵在回合结束时自动解除中毒、烧伤、麻痹、睡眠和冰冻状态。

隐藏特性

黏滑（ぬめぬめ/Gooey）：拥有该特性的精灵每次受到接触攻击的伤害时，使攻击方降低1级速度。

升级技能一览

Lv1：逆鳞（げきりん/Outrage）
Lv1：佯攻（フェイント/Feint）
Lv1：撞击（たいあたり/Tackle）
Lv1：泡泡（あわ/Bubble）
Lv5：吸取（すいとる/Absorb）
Lv9：保护（まもる/Protect）
Lv13：克制（がまん/Bide）
Lv18：龙之息（りゅうのいぶき/Dragonbreath）
Lv25：求雨（あまごい/Rain Dance）
Lv28：挣扎（じたばた/Flail）
Lv32：压制（のしかかり/Body Slam）
Lv38：浊流（だくりゅう/Muddy Water）
Lv47：龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）
Lv50：水之尾（アクアテール/Aqua Tail）
Lv55：猛力鞭挞（パワーウィップ/Power Whip）
Lv63：逆鳞（げきりん/Outrage）

本作可以习得的技能机

TM06	TM07	TM10	TM11
TM13	TM14	TM15	TM17
TM18	TM21	TM24	TM25
TM26	TM27	TM32	TM34
TM35	TM36	TM38	TM42
TM44	TM45	TM48	TM52
TM59	TM68	TM78	TM80
TM82	TM83	TM87	TM88
TM90	TM94	TM100	HM04

遗传技能一览

溶化（とける/Acid Armor）
反击（カウンター/Counter）
诅咒（のろい/Curse）
忍耐（こらえる/Endure）
钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）
毒尾（ポイズンテール/Poison Tail）

特殊渠道技能和主要出处

流星群（りゅうせいぐん/Draco Meteor）
本作定点教学。



精灵特点分析

虽然龙系中不乏云翅龙、拉迪亚斯和藻海龙这种注重特防的精灵，但只有软体龙才称得上是真正的特防盾牌。软体龙如果加满HP和特防努力的话，连莱希拉姆的流星群也无法将其满血秒杀，这种特殊耐久能力只能用“恐怖”来形容。而软体龙的纯龙属性也为它的防守能力加分不少，表面看来它有冰、仙、龙这三个属性弱点，但龙系弱点基本可以被忽略掉，这是因为龙系特攻技能基本只会由龙系精灵使用，而这些龙系精灵都是无法和高特殊耐久的软体龙进行正面抗衡的。

除了优秀的特殊耐久外，软体龙在物防和攻击方面也有不少潜力可挖。软体龙虽然物防种族值只有70，但它的黏滑特性对绝大多数物攻手都有很强的限制作用（因为绝大多数物攻技能都是接触攻击），再结合溶化、反击等物理防守技能的话，还是能够成为不错的物防盾牌。软体龙的两攻种族值也都突破了100大关，技能配置中也不乏各种顶级攻击技能，玩家可以把它当作物攻手或是二刀攻击手来培养，利用它的优秀耐久与对方对攻。

由于游戏版本原因，软体龙暂时只有流星群一个定点教学技能可用，这会稍稍影响它战术的丰富程度。不过相信《红・蓝宝石》的重制版本一定会极大丰富软体龙的技能池，届时它就可以打出更多精彩的战术了。

常用技能推荐

流星群
（りゅうせいぐん/Draco Meteor）

软体龙威力最高的攻击技能，除了用来打二刀流战术外，也很适合注重游击或防守的特攻型软体龙，因为前者不会长期留在场上，后者不会一直去攻击。如果特攻型软体龙不是这两种情况的话，建议还是多考虑龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse），毕竟它有足够的稳定性。

火焰放射
（かえんほうしゃ/Flamethrower）

稳定可靠的特攻技能，能打击不吃流星群和龙之波动的钢系精灵，尤其是铁甲螳螂和铁盘坚果这种4倍怕火的。不选大字火也是出于稳定性考虑，毕竟稳扎稳打才是软体龙的特点。

淤泥爆弹
（ヘドロばくだん/Sludge Bomb）

淤泥爆弹的作用则是为了对付绝大多数仙系精灵，像钢嘴娃娃、仙灵钥匙这种不吃毒系攻击的仙系精灵，用火焰放射就足够解决了。软体龙也能学会威力多出5点的淤泥波动（ヘドロウェーブ/Sludge Wave），但淤泥爆弹毕竟有较高的中毒率，即便打在了错误的目标上也可以期待下中毒效果，而淤泥波动就不行了。

冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）

冷冻光线虽然秒杀大部分4倍怕冰的龙系精灵，但论伤害的话其实还比不过本系的流星群。但考虑到软体龙有时候会舍流星群而选龙之波动，但龙之波动的伤害又不足以致命，所以冷冻光线肯定还是能派上用场的。再说冷冻光线又没有降特攻的副作用，而且还能拿来打草系、地面系和飞行系精灵，带上它绝对物有所值。

十万伏特
（10まんボルト/Thunderbolt）

十万伏特的主要作用是拿来对付4倍怕电的暴鲤龙，顺带也兼顾了火矢鹰、

MEGA喷火龙Y、玛利露利、光翼兽这些热门精灵，不过它们其实都有专门的技能来打。

气合弹（きあいだま/Focus Blast）

因为软体龙学不会大地力量，所以需要用气合弹来杀伤巨甲龙和炎钢兽、顺带也能打击一下MEGA暴鲤龙和快乐蛋。

逆鳞（げきりん/Outrage）

因为软体龙学不会龙爪，所以龙系物攻技能只有逆鳞可选了。不过物攻和速度都一般的软体龙在使用逆鳞时并没有什么优势，遇到随便任何一只龙系物攻手时都必须逃跑，因为极限物理耐久的软体龙基本还是会被一发逆鳞秒杀，而物理耐久加的不够多的话甚至还会被龙爪直接干掉。

当然，软体龙可以事先通过诅咒来增加自己的物防，这样在面对对方的龙系物攻手时就能打赢。但“诅咒+逆鳞”的打法说实话没什么效率，除非软体龙能作为最后一只精灵出场且有机会先诅咒个两三次，否则这种打法几乎无法见到成效。

龙尾（ドラゴンテール/Dragon Tail）

龙尾虽然是软体龙除逆鳞外惟一的龙系物攻技能，但这招基本只用来配合队友撒的钉子来防守，即便是配合诅咒效果也不算特别好。另外龙尾与黏滑特性的效果基本上是矛盾的，玩家在配招时要注意。

地震（じしん/Earthquake）

对于物攻型软体龙来说，地震的优先度比逆鳞要远远高得多。因为地震是软体龙最可靠的物攻手段，它不但有优秀的威力和稳定的命中率，而且还能克制许多热门精灵，其中包括软体龙的一些钢系天敌。

钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）

物攻型软体龙用来反克仙系精灵的手段，虽然它的命中率很成问题，但软体龙也别无选择了。

猛力鞭挞

（パワーウィップ/Power Whip）

威力优秀但打击面和命中率都不怎样的物攻技能，不过这是物攻型软体龙对付水系精灵的惟一手段。

睡眠（ねむる/Rest）

防守型软体龙经常会用到的回复技能，如果在雨天中配合湿润身躯特性，能够在一回合内补满血并立刻醒来，不过在单打中很难为它创造这样的天气条件。如果软体龙没有在雨天作战的条件，也可以再带一招梦话（ねごと/Sleep Talk）。

反击（カウンター/Counter）

像软体龙这种高特殊耐久的精灵，很容易吸引对方用物攻技能来攻击它的“软肋”，此时就能用反击造成大量伤害。因为反击并不属于变化类技能，所以能和突击背心搭配使用。

剧毒（どくどく/Toxic）

剧毒是防守型软体龙制造伤害的主要手段，配合虫灾（まとわりつく/Infestation）或保护（まもる/Protect）一起使用时的效果会更好。不过剧毒本身的防守作用很一般，那点持续伤害根本挡不住那些快攻手的步伐。

溶化（とける/Acid Armor）

溶化能够弥补软体龙的惟一防守弱点，如果配合黏滑特性和睡眠的话，再强大的物攻手也很难突破软体龙的防守。不过软体龙的流星群和黏滑特性都更强调它反复上下场来打游击，这一点和溶化有些冲突。

诅咒（のろい/Curse）

诅咒是软体龙惟一的攻击强化技能，但它的强化效果太慢，即便多

次强化后也不太容易掌握场上的主动权。如果软体龙在未来能学会什么先制攻击技能的话，诅咒战术可能会真正派上用场。

常用道具推荐

突击背心

（とつげきチョッキ/Assault Vest）

突击背心能使软体龙的特殊耐久更上一层楼，任何一只特攻手在正常情况下都很难突破软体龙的防线。况且软体龙本来就没多少变化类技能可用，基本不用太在意突击背心的副作用。像反击、龙尾、虫灾这些用来防守的技能都可以配合突击背心。

专爱眼镜

（こだわりメガネ/Choice Specs）

特殊耐久极其优秀的软体龙在和对方的特攻手对攻时，即便不能先手也会有明显的优势，所以专爱眼镜对软体龙来说会是一个非常理想的选择。况且如果对方的特攻手见到软体龙时选择逃跑，那软体龙就更没必要追求速度了，用专爱眼镜多打一些伤害终归是好事。

专爱围巾

（こだわりスカーフ/Choice Scarf）

对于软体龙来说，携带专爱围巾时的攻击效率可能还不如专爱眼镜，但专爱围巾对快攻手的防守能力，却是专爱眼镜所无法实现的。毕竟软体龙有足够的特殊耐久作保障，换上场时吃一发特攻技能也不会有太大影响，但它接下来就可以靠速度优势来先手秒掉对方的特攻手，或是将它逼下场。

携带专爱围巾的软体龙没必要去追求极限速度，个人认为只要把它的速度加到134，在带上专爱围巾后速度能达到201（200是速度种族值130精灵的极限速度），其实就已经够用了。没必要让它和那些同样携带专爱围巾的精灵去拼速度。

剩饭（たべのこし/Leftovers）

软体龙是少有那种“剩饭优于光



粉”的精灵。虽然光粉在软体龙身上发挥出的效果也不错，但软体龙毕竟能从双方的轮换上下场过程中找到一些剩饭回复的机会，况且它的HP质量也比较高，可能两三回合的剩饭回复就已经足够挡一次火焰放射。

坚硬头盔（ゴツゴツメット/Rocky Helmet）

针对对方物攻手而采用的道具，与溶化和睡眠配合使用时的效果比较好。即便软体龙一直在用溶化和睡眠在被动防守，也能凭借坚硬头盔造成不错的反击伤害。

战术打法介绍

特殊攻击打法

特性选择：食草、湿润身躯、黏滑
努力性格：详见下文分析
可选道具：突击背心、专爱眼镜、专爱围巾
必备技能：流星群/龙之波动
优先技能：火焰放射、淤泥爆弹
备选技能：冷冻光线、十万伏特、气合弹、反击

特殊攻击打法的软体龙不仅仅是名特攻手，同时也包含了特防盾牌的职能在内。虽然软体龙携带突击背心、专爱眼镜和专爱围巾这三种道具时的打法有不少区别，但因为使用的技能几乎完全一样，所以就放在一起来介绍了。

软体龙携带突击背心时可以被视为一个攻击性比较强的特防盾牌，建议用加特防减物攻的性格，而努力分配则是特攻252点，HP和特防酌情分配。这种打法的软体龙只要不是对上MEGA莎娜多和仙精灵这种仙系强力特攻手，在面对其他特攻精灵时都不会怎么吃亏。不过因为软体龙没有带任何回复技能，也没有剩饭来回血，所以持续战斗能力就差了一些，如有必要的话玩家需要配备一只会许愿的精灵为它加血。

当软体龙携带专爱眼镜时像是一艘装甲坚固的炮舰，虽然它的特防能力不错，但伤害输出才是它要追求的重点。努力分配依旧是特攻252点，HP和特防酌情分配，而性格可以加特攻减物攻，也可以加特防减物攻，这取决于玩家到底追求更高的伤害输出，还是要更高效的能力收益。因为这种软体龙既没有先手优势，也没有自由变换技能的灵活性，所以要求玩家一定要把握好每次攻击，宁可让自己的技能被对方换上来的精灵挡下来，也绝不轻易给对方场上的精灵留下可乘之机。

专爱围巾软体龙则是一个在关键时刻能够救场的快攻手。之前提到过只要把它的速度加到134（性格选择加速度减物攻，速度努力172点，就能使它在带了专爱围巾时正好超过速度种族值130的精灵，而特攻努力依旧要加252点，剩余努力值酌情分给HP和特防即可。当对方的特攻手没有带专爱围巾时，有速度和特殊耐久优势的软体龙应该很容易在对攻中取胜；而对方的特攻手如果有专爱围巾，那就要设法使对方的攻击技能最好锁定在火、草、电、水这四个属性上，这样的话软体龙也能轻松对付它。

二刀攻击打法

特性选择：食草
努力性格：物攻252、HP和特防酌情分配，性格加特防减速度
可选道具：突击背心、生命玉
必备技能：地震、流星群
优先技能：钢之尾、逆鳞、猛力鞭挞
备选技能：岩崩、水之尾、反击

虽然软体龙的物攻种族值比特攻略低，且物攻技能的数量和质量也要差一截，但因为软体龙有机会通过食草特性

来提升物攻，并且还能利用流星群来打出龙系精灵基本都有的二刀战术，所以它的物攻能力还是挺值得挖掘的。

软体龙如果带突击背心的话，风格其实和带突击背心的特殊攻击打法比较接近，都是在尽了特防盾牌职责的基础上去强攻。如果玩家能通过自己的预判能力，成功让软体龙换上来挡下对方的草系攻击或是寄生种子、催眠粉之类的干扰技能，那就能在提升物攻的基础上发起一波攻势。当然这种攻势并不能给对手造成很大的威胁，对手用一些速度较快的物攻手就能防得住，而玩家此时也要学会见好就收。

物理盾牌打法

特性选择：黏滑

努力性格：物防252，HP和特防酌情分配，性格加物防减物攻

可选道具：坚硬头盔、剩饭

必备技能：睡眠

优先技能：溶化、剧毒、流星群/龙之波动

备选技能：上文推荐特攻技能、梦话、反击

物防种族值仅70的软体龙之所以能当作物理盾牌来用，完全是来自于黏滑这个优秀的防守特性。黏滑特性从某种意义上来说和粘网的用法类似，主要是为了限制那些高速物攻手的发挥，一旦这些物攻手的速度比我方的物防盾牌速度还慢，那就很容易对付了。

当玩家用软体龙挡下对方物攻手的攻击并使其速度下降后，可以在下回合使用溶化来强化物防，再用剧毒或其他特攻技能来消耗其血量，这样的话对方的物攻手就再很难突破软体龙的防线。如果玩家打算换上另一只精灵来压制对方降速后的物攻手，那事先就得撒好钉子，毕竟对方这时候也有很多机会可以换人。



双打对战之“洛杉矶队伍”介绍（上）

文/阿爪　编/乌冬

6选4双打对战简介

双打是《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》中出现的对战模式，双方场上各使用两只精灵进行战斗，命令阶段玩家需要为场上每一只精灵各选择一个命令。根据技能目标的不同，单体技能可以攻击到对方任意一只精灵，对方全体技能可以攻击到对方全部两只精灵，自身周围全体技能可以攻击到包括己方队友在内的场上其他三只精灵，复数攻击技能攻击一个以上的目标时，每增加一个目标所造成的伤害会减少25%。

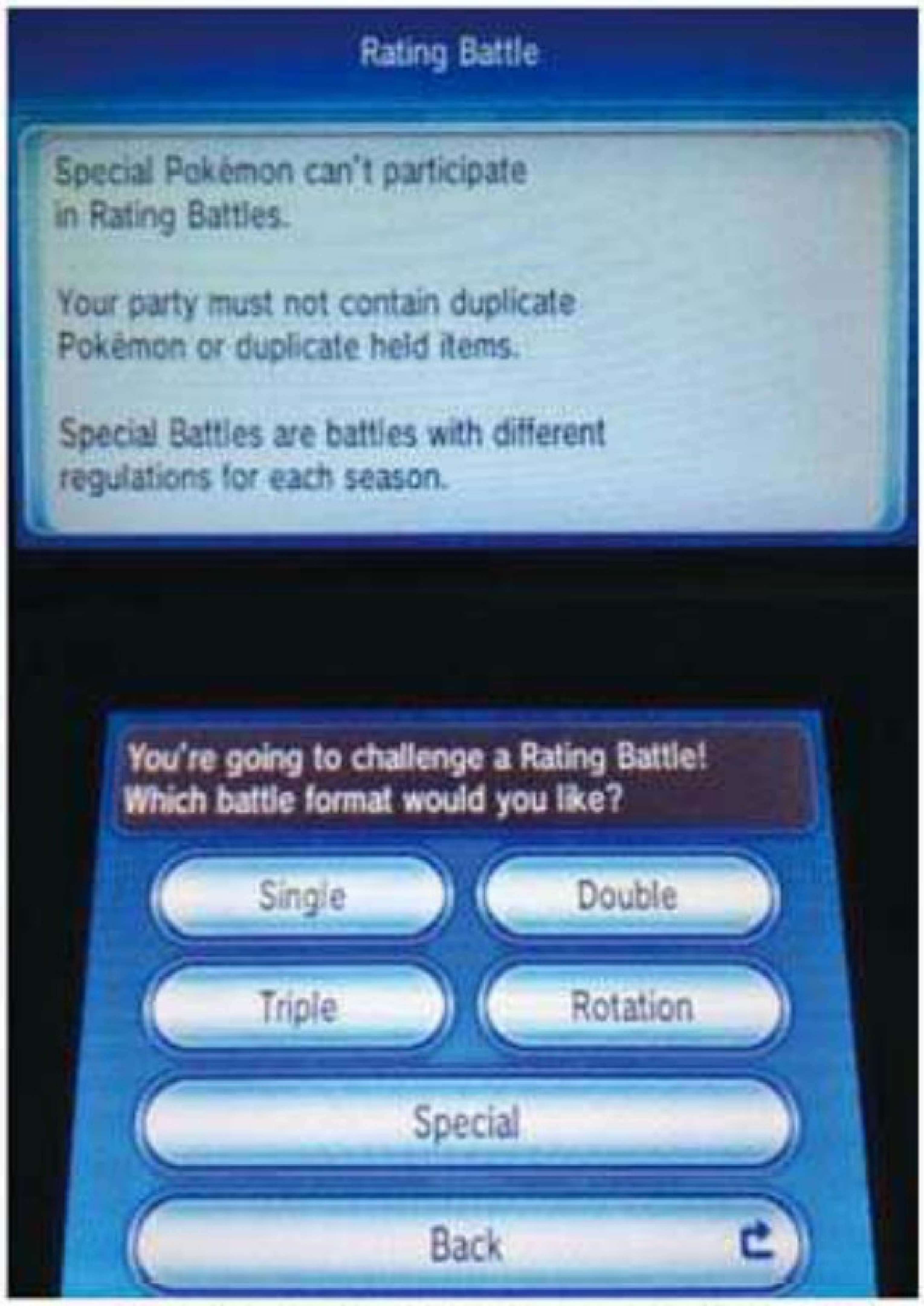
口袋妖怪世界锦标赛（ポケモンワールドチャンピオンシップス/Pokemon World Championships），是口袋妖怪在国际范围内最高级别的赛事，由Play！Pokemon（原Pokemon Organized Play）举办。从2004年开始每年举办一届，最初只有卡片游戏项目，从2009年开始，加入视频游戏项目。

从2009年口袋妖怪世界锦标赛第一次举办视频游戏项目以来，历届口袋妖怪世界锦标赛视频游戏项目使用的规则皆为双打对战。大赛前登记的精灵数量为4至6只，禁止使用编号重复的精灵，禁止携带重复的道具，超过50级的精灵自动调整为50级，每场战斗时选出4只精灵进行双打对战。简单来说就是6选4的50级双打对战，也就是官方对战模式。

“洛杉矶队伍”诞生的背景

随着主机性能的越来越发达，现在世界各地的玩家间可以直接通过3DS进行对战，游戏卡带绑定Pokemon Global Link后在3DS下屏选择Battle Spot联网即可进入精灵排位赛。除了特殊模式每赛季的规则区别，还有单打、双打、三打和轮转四种模式，除了对战模式本身不同外，其使用的对战规则和官方的是一样的，同样禁止使用编号重复的精灵和禁止携带重复的道具，同时禁止使用一级传说精灵和幻之精灵。不过二级传说精灵并没有被禁止，使得炎钢兽、克蕾塞莉亚、波尔托罗斯和拉

恩德伦斯迅速脱颖而出，成为对战舞台之中的佼佼者。



这种队伍模式定型于2013年口袋妖怪世界锦标赛，在那届世界大赛中，炎钢兽、克蕾塞莉亚、波尔托罗斯和拉恩德伦斯四只精灵被广为人知，波尔托罗斯通常是化身形态，拉恩德伦斯通常是灵兽形态。亚军使用的队伍就是四只精灵构成的组合：炎钢兽+克蕾塞莉亚+化身波尔托罗斯+灵兽拉恩德伦斯+X+X。季军的队伍也和亚军相似，只不过把化身波尔托罗斯换成了另一只免疫地面系的电系精灵，队伍是炎钢兽+克蕾塞莉亚+洗衣机电鬼+灵兽拉恩德伦斯+X+X。

由于这四只精灵的出色表现，赛后众多口袋玩家纷纷模仿，“雷神土神美梦火钢”的队伍成为玩家们津津乐道的话题。2013年10月《口袋妖怪》步入第六世代，12月口袋银行系统开放，前作精灵开始进入《口袋妖怪 X·Y》排位赛。炎钢兽、克蕾塞莉亚、波尔托罗斯和拉恩德伦斯实力不减，立刻占领了双打排位赛中高分队伍的大半位置。而且新版本里新增了MEGA系统，队伍里携带一只MEGA精灵成为了提高队伍强度的必要选择。于是，被称为最强MEGA精灵的袋龙成为了这种队伍的新成员。至此，MEGA袋龙+炎钢兽+克蕾塞莉亚+化身波尔托罗斯+灵兽拉恩德伦斯的队伍模式就定下来了。

五代末期这种队伍被称为“雷神土神美梦火钢”，六代初期这种队伍被称为“雷神土神美梦火钢袋龙”，叫起来名字实在是太长了一些。后来有玩家开始把这支队伍称为“洛杉矶队伍”，取这个名字的缘由是这五只精灵可以和NBA中洛杉矶湖人队的五名成员对应起来。科比·布莱恩特在部分球迷眼中是最强球员，对应最强MEGA精灵袋龙；德怀特·霍华德看上去很敦实且有火花的外号，对应同样看上去很敦实的火系精灵炎钢兽；保罗·加索尔打球风格比较软且有家嫂的外号，对应女性化的精灵克蕾塞莉亚；史蒂夫·纳什是控场后卫，对应有着恶作剧之心特性经常控场的化身波尔托罗斯；慈善·世界和平以前打球会肘击人，对应有着威吓特性的灵兽拉恩德伦斯。于是，“洛杉矶”就成为了这五只精灵组成的队伍的代号。而第六只精灵则不太固定，可根据队伍需要自由选择。



基于双打对战环境对“洛杉矶队伍”成员的分析

袋龙

种族：HP105/物攻95/物防80/特攻40/特防80/速度90
特性：早起/气魄
隐藏特性：精神力

MEGA袋龙

种族：HP105/物攻125/物防100/特攻60/特防100/速度100
特性：亲子爱



普通属性

袋龙是普通属性中惟一一只MEGA精灵。普通属性的弱点只有格斗属性，格斗属性的攻击技能只有单体技能，因此普通属性是比较适合双打对战的属性。只要普通属性精灵本身种族过硬，在对战的过程中成功避开对方的格斗属性技能，就可以在双打对战中存活较多的回合并发挥出应有的实力。

为什么要强调格斗属性全部是单体技能间接导致普通属性在双打对战中变强势，是因为复数攻击技能在双打对战中先读压力相对较小，需要提防的主要是对方潜在的广域防御。而单体技能由于只能攻击到一只精灵，则需要考虑更多的先读因素。因此如果某个属性没有复数攻击技能，则该属性在双打对战中先读压力较大。

亲子爱特性

不过尽管普通属性于防守端上在双打对战中较有优势，但由于普通属性本身不克制任何属性，因此在进攻端上没有任何优势。一只普通属性精灵要想在复杂的对战环境中脱颖而出，必须要有足够高的攻击火力。这个足够高的攻击火力的判定标准，是该普通属性精灵使用普通属性技能对一只精灵造成的伤害，大于另一只精灵使用2倍属性相克技能对一只精灵造成的伤害。

如果一只精灵有了能够超越属性相克技能的攻击火力，那么这一只精灵就一定能在对战环境中脱颖而出。我们看到袋龙即使是MEGA进化后也仅仅只有125种族的物攻，似乎这样的数值并不足以让它拥有超越属性相克的攻击火力。但它MEGA进化后的专有特性亲子爱改变了这一切，使它成为了这个舞台上的佼佼者。

亲子爱特性是拥有该特性的精灵使用技能攻击后会再追加一次威力为原技能50%的额外攻击，可发动技能附加效果，同时追加攻击也会判定是否发动技能的追加效果和会心一击。亲子爱特性对连续攻击技无效，如果技能的攻击目标内有多只精灵，亲子爱也不会发动。所以即使袋龙能够习得岩崩、地震等一系列打击面较好的多体攻击技能，却并不常配上这些技能，而是以单体攻击技能进行战斗。

优秀的技能

MEGA袋龙被一部分玩家称为“宇宙无敌精灵”，或者是“能够打败任何精灵的精灵”。确实，亲子爱特性实际对袋龙有着1.5倍的威力加成，可以视袋龙为装备了专爱头巾却不锁招的精灵，但仅仅这样是不足以让它成为玩家口中的强大精灵的。对袋龙实力进行大幅度加强的是升力拳和突袭这两个技能。升力拳是格斗属性的技能，威力40，效果是攻击目标造成伤害并令使用者的物攻提升1级。在亲子爱的加成下，可以攻击两次同时提升两次物攻，即相当于能够造成伤害的剑舞。突袭是恶属性的技能，威力80，效果是比对手先攻击，但如果对手不是选择攻击技能则会失败。

MEGA袋龙使用本属性的普通属性技能为主攻技能，普通属性的盲点是岩石、钢和幽灵，格斗属性和恶属性可以补充普通属性的这三个盲点。一只精灵想要提升自己的战斗实力，尽可能的在和其他精灵的对攻中取得胜利，需要的是强化技能和先制技能。升力拳在提供格斗属性攻击技能的同时又提供了强化技能，突袭在提供恶属性攻击技能的同时又提供了先制技能。

袋龙本身是普通属性，在双打对战中于防守端较有优势。MEGA进化后有了亲子爱特性加成，进攻端上也非常有优势。再加上两个能够补充打击面的强化技能和先制技能，这一切组合在一起，让它成为了玩家口中的“宇宙无敌精灵”、“能够打败任何精灵的精灵”。

另外技能下马威在双打对战中也非常重要，威力40，效果是100%几率令目标害怕，但只有攻击方出场的第一回合可以使用。这个技能可以在上场的第一回合封锁住对手一只精灵的行动，从而为己方的队友创造生存环境和输出空间。

下马威+报恩+升力拳+突袭就是笔者推荐的双打入门新手采用的袋龙配招，当然，大部分老玩家也是这么配招的。如果玩到一定程度，开始进行针对性作战或者想出其不意的，可以把其中的部分技能替换成舍身撞、吸收拳、保护甚至冷冻光线等等。

玩家口中的“宇宙无敌精灵”或者“能够打败任何精灵的精灵”略有夸大之嫌，并不是说只要使用了MEGA袋龙就一定能取得双打战斗的胜利。真正要让MEGA袋龙接近这个境界，还需要队友的配合，如使用跟我来或愤怒之粉为袋龙进行掩护、神秘守护+对队友袋龙使用虚张声势提升攻击、下马威给队友图图犬创造放黑洞的空间然后袋龙在对方睡眠的情况下尽情攻击等。虽说还要看个人操作，但作为一个双打入门精灵，袋龙是一个容易上手且能保证一定胜率的选择。

灵兽拉恩德伦斯

种族：HP89/物攻145/物防90/特攻105/特防80/速度91

特性：威吓

隐藏特性：威吓



拉恩德伦斯的职责

灵兽拉恩德伦斯在“洛杉矶队伍”中的主要职务就是威吓。为什么威吓特性在一支队伍中会这么重要呢？威吓特性的效果是出场时令对方场上所有精灵物攻降低一级。所以利用威吓特性进行游击，降低对手物攻等级后可以减轻己方物理防御端的压力。

其实如果有上场降低对手特攻的特性，这个特性可能也会比较热门，但可惜目前还没有这样的特性。第五世代新增的技能叫嚣可以同时降低对手两只精灵的特攻，但需要消耗一个攻击回合且没有先制度，还是无法和上场直接发动效果的威吓特性相比。

威吓的重要性

现在没有上场直接降低特攻的特性，却有上场直接降低物攻的威吓特性。按照这个逻辑，现行对战环境下特殊攻击一定比物理攻击更加强大吧。答案却不是这样的。

第六世代中，特殊攻击招式如暴风雪、雷电、大字火等原本120威力的招式被削弱至110，冷冻光线、十万伏特、火焰放射等原本95威力的招式被削弱至90，热风这样的对方全体攻击技能也从100削弱至95。

不要小看这5点或者10点被削弱的技能威力，实际上对对战环境的影响非常大。与单打的换人联防的对战模式不同，双打更多情况下是节奏较快的双方对攻，在努力分配上要做到精准。比如吃某精灵的某技能取最大随机数绝对不死，用某技能打某精灵取最小随机数绝对能秒。这一点简单的变化，意味着和第五世代的双打对战相比，部分精灵可以分配更少的特殊耐久，部分特殊攻击手却要分配更多的特攻努力。

当然这还不是最主要的原因，一只精灵要取得胜利，大多数情况下要做到比对方先出手攻击，顺风、欺骗空间等技能在双打对战中的广泛应用，即基于这个最基本的道理。口袋妖怪中技能有优先度之分，大部分技能的优先度为0，我们口中常说的先制技能譬如神速、子弹拳，则是优先度为正数的技能。

纵观这些具有优先度的攻击技能，神速、突袭、子弹拳、音速拳、水流喷射、冰之砾、影击、电光石火、佯攻，全部都属于物理攻击技能。具有优先度的特殊攻击技能，仅有格斗属性的真空波。

第六世代某只精灵有了一个非常强大的特性——疾风之翼，效果是使用飞行属性技能时优先度+1。这只精灵就是大家非常熟悉的火矢鹰了。由于火矢鹰主要是物理攻击的类型，它的出现将物理攻击技能在先制技能方面的压倒性优势进一步扩大化。所有的双打对战队伍都必须考虑不被这些技能灭队，或者考虑直接击杀掉使用这些技能的精灵。

上述两个原因基本确立了物理攻击在技能方面的优势，第六世代出现的MEGA进化则让物理攻击在精灵方面的优势确立了起来。目标直指两只精灵，其一是前文所述的袋龙，其二就是钢嘴娃娃。这两只精灵是MEGA进化中实力分别排名第一和第二的精灵，剩下的大部分MEGA精灵都可以争夺实力排名第三的位置。但袋龙和钢嘴娃娃的前二位置，至少在现在的环境下，地位是无可撼动的。这两只精灵都拥有着一击就能秒很多精灵的实力，如果一只精灵拥有这种的实力，那么它必将是我们需要防

御并且消灭的对象，也就是用威力足够的技能击倒它，或利用属性相克和降低对手攻击的方法来抵御。

威吓特性就是防御物攻击手的一大利器，或者说，一个成熟完善的双打队伍必须要有一只威吓特性的精灵。因为需要减轻袋龙、钢嘴娃娃和火矢鹰等诸多物理攻击精灵对队伍造成的压力。

选择拉恩德伦斯的缘由和用法

种族并不直接决定一只精灵的实力，但较高的种族可以尽可能提升一只精灵的实力，有威吓特性的精灵里，种族最高者当属灵兽拉恩德伦斯和血翼飞龙。灵兽拉恩德伦斯由于有着本系地震这样的多体攻击技能，并且还有技能蜻蜓点水方便游击，再加上不像血翼飞龙这样惧怕双打对战中很常见的岩石属性攻击，因此灵兽拉恩德伦斯是一个队伍中威吓特性位置的上乘之选。

灵兽拉恩德伦斯一般的配招是地震+岩崩+（蜻蜓点水/蛮力/梦话）×2，道具选择专爱围巾。道具选择专爱围巾的原因是灵兽拉恩德伦斯91的速度种族处于一个非常尴尬的位置，而威吓特性的灵兽拉恩德伦斯和物理攻击手们正面相遇的场景会比较多。如果想要先手打击100速度种族的MEGA袋龙、102速度种族的叠翅鲨龙这些常见精灵，则必须依赖专爱围巾提供的速度加成。另外，专爱围巾的速度加成也会让灵兽拉恩德伦斯在利用蜻蜓点水进行游击时，能够更快的出手做到先手离场。

如果不考虑队伍成员的互相配合，灵兽拉恩德伦斯在双打对战中是最好的威吓特性精灵。它的地震和岩崩组成的打击面非常广，加上威吓特性能够给对手形成较大的压力。不过它的缺点非常明显，那就是非常惧怕广域防御这个技能。广域防御具有+3的优先度，效果是当回合内防御己方所有精灵受到的复数攻击技能。因此在使用灵兽拉恩德伦斯前，或者说进行双打对战前，大家需要对能够掌握广域防御技能的精灵有一定了解，如果对方队伍中有这些精灵，那么在操作灵兽拉恩德伦斯时就要留个心眼了。

反威吓特性

一支成熟的双打队伍其威吓特性的精灵一般一只，最多两只，这是因为还有好强和好胜特性的精灵能够反制威吓特性。好强的效果是能力等级被对方下降时，物攻提升两级；好胜则是能力等级被对方下降时，特攻提升两级。

因此在双打对战时，如果选人界面中对手的队伍出现了手刀超人、美丽龙、胖可丁、托尔涅罗斯甚至波尔托罗斯等精灵，请牢记不要把拉恩德伦斯放在首发。如果对手没有特别强力的物攻精灵，本场战斗可以不选择拉恩德伦斯出场，毕竟标准双打是6选4的战斗。手刀超人、美丽龙、胖可丁基本可以确定是反威吓的好强和好胜特性，托尔涅罗斯和波尔托罗斯可以通过它们出场时的精灵球来辨别，如果出场时的精灵是梦境球，那么就是好强特性。不过由于托尔涅罗斯和波尔托罗斯本身被拉恩德伦斯的岩崩克制，拉恩德伦斯携带专爱围巾后比这两只精灵快，所以不需要过于害怕这两只精灵。最需要的提防的是拥有本系突袭的手刀超人。

炎钢兽

种族：HP91/物攻90/物防106/特攻130/特防106/速度77

特性：引火

隐藏特性：火焰身躯



属性价值

即使是在钢属性失去对幽灵属性和恶属性抗性的第六世代，炎钢兽的抗性依然达到了11个之多。其中火属性、毒属性是完全免疫，普通属性、飞行属性、超能属性和龙属性是2倍抵抗，虫属性、钢属性、草属性、冰属性和仙属性是4倍抵抗。其中的重要性不言而喻，就像前文中提到的MEGA钢嘴娃娃，能够轻轻松松接下MEGA铁嘴娃娃两个本系技能的精灵，这个环境下也只有炎钢兽能够做到了，而且还有能力反制。

炎钢兽是惟一一个对仙属性拥有4倍抵抗的精灵，除了MEGA钢嘴娃娃，擅长特殊攻击的仙精灵也在其掌控之中，不过由于仙精灵本身物耐不行，可以使用袋龙报恩、火矢鹰战鸟等方式强行突破，炎钢兽防御钢嘴娃娃的意义比防御仙精灵的意义要更大一些。

特性价值

之前文中不断提到火矢鹰这只精灵，这只精灵对对战环境的影响也是非常大，炎钢兽的属性抵抗火矢鹰的两个本属性攻击技能是其亮点所在，可如果要挡住火属性和飞行属性，大部分岩石属性精灵都可以做到。但其他岩石系精灵没有引火特性，这个特性的独特价值，可以用来抵抗鬼火。

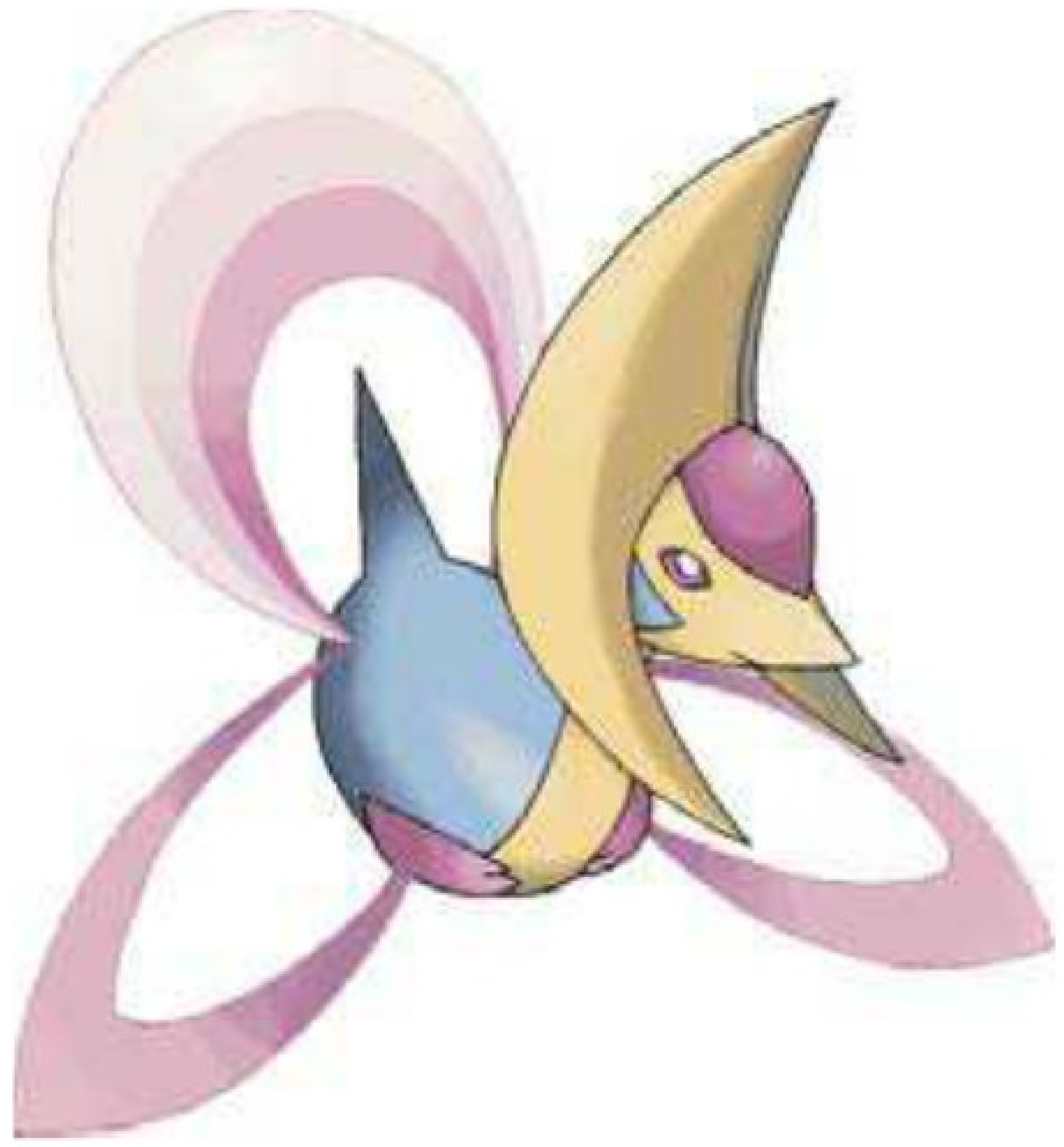
前文已经叙述过当前环境下物理攻击强度较高，削弱的方法除了可以通过威吓特性外，鬼火也是其中一种方法，所以鬼火在这个对战环境下战略价值是非常高的，使用鬼火的队伍也非常多。记住哪些精灵会经常使用鬼火后，实际对战的操作中就会得心应手了。比如前场站个袋龙，预测对手要鬼火干扰袋龙了，这个时候袋龙下场，换炎钢兽上场，引火提升火系攻击。

当然这里讲的是袋龙和炎钢兽的前后配合。真正要将鬼火对袋龙的干扰完全杜绝掉，那么可以使用神秘守护，或者就是高速度的挑拨。

另外提一下《口袋妖怪突击队 光之轨迹》有配信过能够习得喷火的炎钢兽，性格限定为减速度加特攻的冷静。这种炎钢兽的主要任务就不是联防而是主攻手了，因为对HP非常敏感需要严格的保护。这种炎钢兽比较难得，操作起来也比较麻烦，所以只需要注意一下就是了。如果一个人的队伍里携带了炎钢兽，战斗时他的精灵又使用了欺骗空间，那么这种炎钢兽一定是喷火型了。

克蕾塞莉亚

种族：HP120/物攻70/物防120/特攻75/特防130/速度85
特性：浮游



坚硬头盔的必要性

如果说要完全防御住MEGA钢嘴娃娃需要炎钢兽，要完全防御住MEGA袋龙需要什么精灵呢？不存在这样的精灵。但有一个道具可以把袋龙坑到死，那就是坚硬头盔。携带坚硬头盔的怪兽受到接触攻击时，攻击方损失HP最大值的1/6。亲子爱特性的精灵使用接触攻击技能时，需要判定两次坚硬头盔，即损失HP最大值的1/3。也就是袋龙打三次坚硬头盔就会没血了。

由于袋龙的强大以及现在环境下袋龙的泛滥，几乎每一支队伍都会给某只精灵携带坚硬头盔来坑袋龙。引言部分说过实机对战禁止道具重复，所以每一支队伍最多也只会给一只精灵携带坚硬头盔。在双打对战的选人环节中，观察对方队伍的构成，基本可以猜出哪只精灵携带了坚硬头盔了。在我们的"洛杉矶队伍"体系中，携带坚硬头盔的通常是克蕾塞莉亚。

帮手的作用

克蕾塞莉亚的HP、物防和特防都非常高，所以它一般在队里担任的是盾型的辅助角色。它的核心技能不是攻击技能，而是帮手。帮手的效果是令队友处于帮手状态，当回合使用攻击技能增加50%伤害。

帮手是双打对战中经常使用的技能，主要由那些攻击输出不强的精灵使用。如果攻击输出很强，A精灵+B精灵的攻击输出大于帮手状态下的B精灵的输出，那么这个帮手就没有意义了。从克蕾塞莉亚的种族分布来看，它是非常适合使用帮手技能的精灵。

其他辅助型技能的运用

除了帮手辅助队友，神秘守护、反射盾、光之壁造福全队也是克蕾塞莉亚的常见职责。神秘守护可以配合虚张声势使用，如果己方处于神秘守护状态，可以享受提升的2级物攻效果且不会混乱。不过这种战术适用于物理攻击手较多的队伍，且操作比较模式化，即先神秘守护后虚张声势，从灵活性和泛用性来讲不如直接使用帮手。



改变速度决定的先后手的方式有顺风和欺骗空间，克蕾塞莉亚由于超高的耐久，是使用欺骗空间的最佳精灵之一。如果在选人环节看到克蕾塞莉亚和炎钢兽在一起，可能会猜不出是常规的联防类型，还是欺骗空间+帮手配合喷火的炎钢兽攻击核心的类型。总之克蕾塞莉亚的欺骗空间和帮手两招配合任何空间攻击手都能发挥出强大的实力，能够学会这个技能组合的不少，但克蕾塞莉亚有着更高的耐久，就是它比其他精灵强大的地方。

除了欺骗空间，克蕾塞莉亚还有冻结之风可以来改变对手的速度，为己方精灵提供先手。不过现在对战环境内手刀超人过多，威吓只提升手刀超人1级物攻，冻结之风会提升手刀超人2级物攻，2级物攻又拥有突袭先制技能的手刀超人是可以拆掉半队的存在，所以应尽量少用冻结之风。

此外克蕾塞莉亚的独门技能新月之舞也有一定的使用价值。新月之舞的效果是使用后濒死，回合末新换上场的精灵回复所有异常状态、HP与PP。但由于双打对战中，对手是优先攻击克蕾塞莉亚的队友，克蕾塞莉亚在大部分情况下都很健康，所以这个技能很难发挥出作用，毕竟满HP的克蕾塞莉亚自杀在大部分情况下是比较亏的，单打对战中这个技能有更多的发挥余地。



防御变化类技能

灵兽拉恩德伦斯使用特性来进行防御，炎钢兽使用属性来进行防御，克蕾塞莉亚使用种族来进行防御。不过它们防御的对象都主要是攻击性的技能，要防一些变化性的技能，那还得需要波尔托罗斯。

要防鬼火烧伤、要防黑洞催眠、要防欺骗空间打乱出手顺序，所有的这一切都可以通过一个恶作剧之心特性的挑拨来完成。托尔涅罗斯和波尔托罗斯是恶作剧之心特性的精灵中种族最高者，前面说过种族不决定精灵的实力但可以尽可能提升精灵的实力，所以波尔托罗斯和托尔涅罗斯是恶作剧之心特性中较强的精灵。二者改变速度的方式不同，托尔涅罗斯可以通过恶作剧之心顺风来提升本队的速度，波尔托罗斯则是通过恶作剧之心电磁波来降低对方的速度。由于“洛杉矶队伍”的整体风格是攻守兼备稳中求胜，顺风这种旨在几回合内尽快解决对手的技能并不十分适合“洛杉矶队伍”，将电磁波和虚张声势结合使用从而形成双封锁的波尔托罗斯是“洛杉矶队伍”的首选。

波尔托罗斯

种族：HP79/物攻115/物防70/特攻125/特防80/速度111

特性：恶作剧之心

隐藏特性：好强

波尔托罗斯的用法

恶作剧之心的波尔托罗斯早期主要的配招是挑拨+电磁波+十万伏特+虚张声势/觉醒力量（飞）/觉醒力量（冰）。挑拨是完完全全的硬实力，先手封锁对手可能出现的变化技能。如果是电磁波搭两个攻击技能，那么是偏攻击性的波尔托罗斯。如果是电磁波+虚张声势搭+十万伏特，那么就是看天吃饭的控场型波尔托罗斯了，这种波尔托罗斯是最烦人的，毕竟麻痹不能行动和混乱攻击自己都会让己方陷入劣势，恶作剧之心挑拨又能把神秘守护封死。



自由下落带来的新变化

第五世代因为BUG被禁的自由下落在第六世代其BUG得以修复，因此第六世代出现了大批自由下落的波尔托罗斯。自由下落的技能效果是第一回合抓起目标飞上天空，第二回合将目标扔下来造成伤害。也算是一个控制技能，一些玩家因为追求控制的极致，把原本特攻型的十万伏特换成了物攻型的自由下落。

随着口袋对战的不断发展，时至今日，似乎已经有很多波尔托罗斯的核心技能，从挑拨变化为自由下落了。所以又有一些玩家干脆不使用恶作剧之心特性的波尔托罗斯，而开始使用好强特性的波尔托罗斯了。保护+自由下落+狂野雷电+蛮力，也算是一个兼具强度和控制力度的物攻手了。这种进步和发展是值得鼓励和发扬的，口袋妖怪共有700余只精灵，600余个技能，将近200个特性。在日复一日的对战中，玩家总会挖掘出新的对战思路，这也正是口袋对战的魅力所在。

小结

本文介绍了“洛杉矶队伍”的基本含义和形成背景，并结合双打对战的环境对“洛杉矶队伍”的五名成员进行了介绍和分析。在今后笔者还将对“洛杉矶队伍”进行更深一步的介绍和分析，并继续结合双打对战的环境探讨第六人的选择，最后还会设置一些实战场景，模拟实战为大家分析“洛杉矶队伍”的使用方法。敬请大家期待！



大家好，上一辑的“对战乐园”我们进行了粘网的第一部分的浅析，本辑的对战乐园继续探讨粘网的后半部分内容。我们已经主要提到了粘网面临的压力、围绕中速PM的讨论等等，后半部分我们再来详细谈谈粘网作为一种战术需要注意的问题。另外“对战乐园”的文中内容大部分以第六世代单打环境为准，仅讨论战术内容。其中战报等数据均来自网络对战。欢迎大家提出宝贵意见和建议！

驱雾

我们再一次提到了驱雾在本作的加强，驱雾除了可以清除双方场上所有的钉子（包括粘网）以外，还附带了容易疏忽的“减小一级回避率的效果”。上辑提到了既然我们无法像用鬼系PM挡高速旋转那样挡住驱雾而保住粘网，那我们不妨用驱雾降回避率的效果还治其人之身。对于乖僻特性来说，场上承受驱雾带来的是增加一级回避率的效果——不过比乖僻特性更好用的是好胜/好强特性，虽然被下降回避率却能直接带来提升2级特攻/物攻的效果。下面一段战报就是一个很好的例子：

回合5

我方收回了猛犸猪并放出了手刀超人

对手的勇武秃鹫使用了驱雾

手刀超人的回避率下降

好强特性使手刀超人的物攻迅速提升！

对手的勇武秃鹫清理了粘网

对手的勇武秃鹫因为剩饭回复了少量HP

回合6

手刀超人使用了石刃
非常有效！
对手的勇武秃鹫失去了87%的HP
对手的勇武秃鹫倒下了
手刀超人因为生命玉而受到损伤
对手放出了洗衣机电鬼
……



这段战报中，虽然我方的粘网被清除，但是我们反利用了驱雾这个技能达到了帮助手刀超人强化2级物攻的目的，给对手的队伍增加了另一个威胁。而深入考虑，我方手刀超人携带生命玉和石刃技能的目的显然是为了针对热门的勇武秃鹫。可是并非只有勇武秃鹫能够掌握驱雾，我们应该对那些常见的驱雾手都有充足的认识和准备。下面我们以好强特性的手刀超人为例，谈谈如何反利用粘网，应对常见的驱雾手。

盔甲鸟

掌握驱雾的PM绝大多数是飞行系PM，所以石刃这个技能的意义不言而喻。不过作为一面不被石刃克制的物耐盾牌，盔甲鸟比勇武秃鹫更具有留场驱雾的资本：即使我方获得了物攻上的加成，也能承受伤害并吹飞逼换，这种情况下，手刀超人就不再有优势了。好在手刀超人能掌握挑拨这个技能，而且与盔甲鸟的速度相同（都是70的速度），大多数情况下，手刀超人能够先手挑拨盔甲鸟，限制其驱雾之后的吹飞。这样，被挑拨的盔甲鸟只能默默下场，白白送给我方一回合行动的机会。

铁甲螳螂

铁甲螳螂也是对战场上常见的驱雾手之一，尤其以盾牌定位的MEGA铁甲螳螂更擅长使用驱雾。手刀超人与普通铁甲螳螂对峙的话，驱雾+2物攻后完全可以放手一搏（手刀超人极限766的物攻，使用1.5倍加成之后97威力的打落可以对无耐久的铁甲螳螂造成120%～142%以上的伤害，如果是满物防的铁甲螳螂也有至少95%的伤害，接近秒杀）。可是碰到MEGA铁甲螳螂的话还是应该权衡利弊，MEGA铁甲螳螂的物耐为143104，比盔甲鸟的138944还要高出不少，还掌握了蛮力这种克制技能。一般情况下，手刀超人面对健康的MEGA铁甲螳螂无法做到秒杀，可以使用电磁波、石砾干扰，甚至携带气息腰带使用金属爆破应对蛮力，不过想继续保存手刀超人的实力的话，还是交给队友去解决。

钢帝企鹅

钢帝企鹅拥有优秀的抗性和不错的输出力度，也是热门的驱雾手，本系沸水的

潜在烧伤威胁也使得一般的物攻手不敢贸然进攻。携带驱雾技能的钢帝企鹅通常有不同的耐久分配方式，本作中钢系不再抵抗恶系攻击，手刀超人也可以安心使用本系技能，放弃克制的格斗系技能。举例，携带生命玉被+2物攻后的手刀超人对极限物耐的钢帝企鹅打落伤害在92%～109%之间，且拥有高达56%的秒杀几率，可以说是胜券在握。只是如果看见对手派出钢帝企鹅时，也要判断对手是驱雾还是沸水，顶着沸水上也许就会因烧伤吃亏了。



当然，驱雾手远不止这么几只，诸如叉字蝠、闪电鸟这样的PM应对手式大同小异，就略过不讲了。上文的一大段介绍了好强特性的手刀超人利用驱雾特效强化的内容，虽然看起来和我们的主题粘网没什么关系，不过反强化战术本身就是目前环境的一个突破点。这种思路中，粘网不仅仅是为了拉低对手速度，有时也是为了手刀超人这样的PM做强化铺垫。除了手刀超人之外，和粘网队比较搭配的还有好强特性的波尔托罗斯（电+飞行属性对飞行系有优势）和好胜特性的美丽龙（耐久优秀，使用时应注意把速度值加过0或者4速度的勇武秃鹫确保先手冷冻光线），操作的好的话，也是有非常优异的表现的。

魔法反射特性

和所有钉子类技能一样，粘网可以被魔法反射特性所反弹。好在能够学习粘网的大部分都是虫系，对于两只超能系魔法反射特性的PM有优势（对魔法反射特性的MEGA灾兽亦然），如果在知道对手队伍中有魔法反射特性的精灵，不妨用虫系技能进攻试探一下，尤其是电狼蛛的虫鸣，对光精灵有很大威胁。而如果粘网被反弹回来也不要着急，同样是换出队伍中好胜/好强特性的PM，踩一次粘网之后直接特攻/物攻翻倍（只是速度被降一级），而手刀超人还可以接着用突袭干掉几只PM。如果队伍里没有这样的精灵话，一定要带好扫钉的工兵或者驱雾手；如果不巧也没带工兵，那就尽量使用飞行系和浮游特性的PM，避开自己场地上的粘网吧！



对于飞行/浮游的应对

飞行属性和浮游特性（以下简称飞浮）PM永远是粘网队最头疼的事情，尤其是高速飞浮PM对粘网队中速PM有很强的压制。虽然有重力技能，但是5回合的时间十分宝贵。所以，一方面队伍中要有抵抗飞行技能（诸如勇鸟）的盾牌，一方面我们也需要速度更快的PM或者先制技能来针对高速飞浮。上辑提到了猛犸猪是与粘网队相性最好的PM之一，就是因为冰系技能（尤其是冰飞石）对于热门的飞浮PM（飞行+地面、飞行+龙、浮游+龙）有很好的应对措施。除此之外，上文中提到的石砾在粘网队中也有不容小觑的效果，对于使用率奇高的火+飞PM有致命威胁。这里再推荐几只其他的PM作为粘网队应对飞浮的“法宝”。

化石翼龙

无论是否MEGA进化，化石翼龙都有强大的表现。自身的岩石+飞行属性一方面可以抵抗飞行系进攻，而130的高速在面对喷火龙、暴鲤龙这样的PM也毫不慌张。MEGA化石翼龙拥有150的骇人速度，极限速度时438能超过满速携带专爱围巾的拉恩德伦斯（422）。在粘网队中，化石翼龙可以充当在飞行系面前的救场手，超快的速度即使当炮灰还能撒出一把石砾。

MEGA雷电兽/雷精灵

这两只PM都是高速电系的代表PM，MEGA雷电兽虽然占用了MEGA的名额，但整体实力上比雷精灵好了不少。两只精灵的配招大同小异，变压作为游击技能必备，而觉醒冰、影子球、火焰放射都能补充一部分的打击面。电系与粘网的关系不如冰系那样紧密的原因就在于电系拥有地面属性的免疫，所以在队伍中应该有针对型地考虑突破地面系的问题。而电系胜于冰系的地方在于对于热门的火+飞和水+飞有更高的输出能力。

耿鬼/托尔涅罗斯/波尔托罗斯/火矢鹰/音波飞龙

这几只都是粘网队痛恨的高速飞浮PM，同样拿来作为以毒攻毒的手段也未尝不可。耿鬼的优势在于鬼系挡工兵的高速旋转，而殊途同归、戏法等等技能也有很强的作用；托尔涅罗斯的灵兽形态出镜率更高，再生力特性适合携带突击背心来提高耐久，甚至能吃下大部分的变压；波尔托罗斯拥有恶作剧之心特性+电磁波的Combo，救场能力突出，电+飞行属性的它是少数不怕MEGA大钳甲虫的精灵；火矢鹰作为救场之王，在粘网队中的意义就是压制高速飞浮，一般的脆皮PM很难接下先手大威力的勇鸟；音波飞龙虽然耐久一般，但是龙+飞行的抗性不可忽视，穿透和洞察特性都有独特的价值。这几只PM的的选择完全看队伍的需要，一般来说选择一到两只就足矣了。

玛狃拉

玛狃拉在本世代中因为打落的增强而得到了提升，同时玛狃拉也是不多数速度超过上忍蛙的PM之一。之所以要特别提一下上忍蛙也是因为大家对这只PM的速攻力度都有很高的评价，在速度的战场上，倘若我们失去了粘网，也需要有应对高速PM的措施。由于玛狃拉的属性是恶+冰，所以在大部分情况下玛狃拉的猎物是热门浮游特性的超能和鬼系PM：诸如耿鬼、拉迪奥

斯（顺便还有龙系的三颜龙）等等。给大家推荐携带突击背心的玛狃拉，即使不分配一点努力值给HP和特防，其拥有1.5倍加成之后的整体特耐可以达到86829，这个数字可以生吃满特攻生命玉耿鬼的属性克制的魔力闪光（63%～74%）、满特攻拉迪奥斯的流星群（57.7%～68.3%）、极限特攻三颜龙的流星群（61.9%～73%）。不用再依赖气息腰带的玛狃拉，配招上也需要做出一点改动。首先需要放弃的是剑舞，于是升力拳这种代替技能可以有了用武之地，下马威、冰飞石、打落、过肩摔等等都是常见的配招，针对不同的PM有不同的用处，完全可以视队友技能进行取舍。

撒网手的选择

现阶段能够掌握粘网的PM只有寥寥几只，在队伍中通常作为首发PM来撒网，我们一一的可以进行详析。

壶壶龟



壶壶龟属于那种种族值分配极其夸张的PM，230的双防和10的双攻决定了它盾牌的定位。与其他撒网手相比，壶壶龟是惟一能够掌握石砾+粘网的PM（图图犬除外），石砾与粘网的互补性极强，对于飞行系有一定的压制，一次性能撒出两种钉子能体现更高的效率。除此之外，壶壶龟本身也有许多可圈可点的干扰技能，像鼓掌、虫灾（20威力可以无视）、剧毒等等。不过由于缺少地球投这样技能，在面对替身强化众时将会显得非常乏力。

携带：红牌

特性：坚硬

努力值：4 HP/252物防/252特防

性格：大胆（+物防，−物攻）

技能：石砾+粘网+鼓掌+打落

这种撒网型的壶壶龟放在首发位置上，由于粘网的效果只有通过换人才能体现，所以坚硬红牌和鼓掌都是用来达到逼换目的。对于常见的挑拨和魔法反射PM，则可以通过打落来试探。下面的战报节选就是一个很好的例子：

我方放出了壶壶龟

对手放出了炎钢兽

对手的炎钢兽因为气球浮了起来！

对手的首发PM是携带气球的炎钢兽，气球也是属于粘网的牵制盲点，不过炎钢兽本身速度只有77，属于中速PM，对我方威胁不大，壶壶龟可以安心撒钉子

回合1

对手的炎钢兽使用了喷烟

壶壶龟失去了48 HP(26%的HP)

壶壶龟烧伤了

壶壶龟对对手的炎钢兽使用了红牌

对手的妙蛙花强制上场

壶壶龟使用了粘网

对手的队伍被粘网围住

壶壶龟因烧伤而受到损伤

本回合壶壶龟利用红牌创造了逼换的机会，换上的妙蛙花对壶壶龟没有太大优势，所以可以继续留场。不过如果我方碰到的是挑拔炎钢兽将会麻烦的多。

回合2

对手的妙蛙花使用了替身并制造了一个替身

壶壶龟使用了石砾

对手的队伍被石砾围住

对手的妙蛙花因为黑泥回复了少量HP

壶壶龟因烧伤而受到损伤

替身型普通妙蛙花多半是消耗型的配招，安心撒完钉子之后对面很可能直接下寄生种子，这时候鼓掌便可以发挥作用。

回合3

对手的妙蛙花使用了淤泥爆弹

效果一般

壶壶龟失去了36 HP(19%的HP)

壶壶龟使用了鼓掌

对手的妙蛙花被鼓掌而只能使用上一个技能！

对手的妙蛙花因为黑泥回复了少量HP

壶壶龟因烧伤而受到损伤

既然是淤泥爆弹直接攻击，那么我们就不客气地鼓掌了。

回合4

我方收回了壶壶龟并放出了手刀超人

对手的妙蛙花使用了淤泥爆弹！

对手刀超人没有效果！

对手的妙蛙花因为黑泥回复了少量HP

截至本回合，对方场上已经布满粘网和石砾，而我方手刀超人面对的是一只替身状态锁招的妙蛙花，显然我方的优势更加明显，而此时残血壶壶龟也大可以当炮灰。可以说虽然面对替身妙蛙花，我方仍然淡定地鼓掌，为队友创造了上场时机。在粘网队中只要能成功撒出钉子，我们的战术就相当于成功了一半。

下面我们放出一篇完整的战报，展示这种类型的壶壶龟在实战中与队友配合的优异表现！



我方与对手的战斗开始了！

我方队伍：壶壶龟/耿鬼/巨甲龙/手刀超人/叠翅鲨龙/钢钻鼹鼠

对方队伍：梦幻/玛利露利/达摩狒狒/妙蛙花/软体龙/勇武秃鹫

我方放出了壶壶龟

对手放出了达摩狒狒！

在对方的队伍中，我们看到了对粘网队威胁最大的勇武秃鹫，除此之外的PM都可以靠粘网队强攻解决。我方是沙暴巨甲龙+MEGA叠翅鲨龙的进攻组合，压力不大。

回合1

对手的达摩狒狒使用了石刃
非常有效！
壶壶失去了90 HP(49%的HP)
壶壶对对手的达摩狒狒使用了红牌
对手的妙蛙花强制上场
壶壶龟使用了粘网
对手的队伍被粘网围住

不管是常见的蜻蜓点水还是直接进攻，壶壶龟的坚硬特性+红牌永远可靠地保证了我方撒出第一把钉子。

回合2

对手收回了妙蛙花并放出了玛利露利
对手的玛利露利陷入了粘网中
玛利露利的速度下降
壶壶龟使用了石砾
对手的队伍被石砾围住

本回合对手直接换人上了玛利露利，直觉告诉我们这里换上玛利露利强化的可能性大于直接进攻！即使是极限物攻的玛利露利，对我方极限物防的壶壶龟也没有100%的胜算，所以不如鼓掌先读一下对方的行动！

回合3

对手的玛利露利使用了腹太鼓
对手的玛利露利用一半的HP换来了物攻的最大化
对手的玛利露利吃掉了它的文旦果并回复了一些HP
壶壶龟使用了鼓掌！
对手的玛利露利被鼓掌而只能使用上一个技能！

果然不出所料，壶壶龟成功鼓掌锁住玛利露利的技能，接下来壶壶龟便可以全身而退了。

回合4

我方收回了壶壶龟并放出了耿鬼
对手的玛利露利使用了腹太鼓
但是失败了！

也许是对手产生了壶壶龟还会留场的错觉，提醒一下，鼓掌的效果从G5开始提升到了3～7回合而非原来的2～6回合，所以被鼓掌的话显然是换下场更加划算。

回合5

对手收回了玛利露利并放出了勇武秃鹫



勇武秃鹫因为石砾受到损伤
耿鬼使用了鬼火
对手的勇武秃鹫烧伤了
勇武秃鹫因烧伤而受到损伤

如果玛利露利继续不换下去的话鬼火是最保险的选择，不过本回合耿鬼最好的操作显然是直接进攻，压制踩石砾之后勇武秃鹫的血量。

回合6

我方收回了耿鬼并放出了手刀超人

对手的勇武秃鹫使用了驱雾

手刀超人的回避率下降

好强特性使手刀超人的物攻迅速提升！

对手的勇武秃鹫清理了场地

对手的勇武秃鹫因烧伤而受到损伤

即使是携带生命玉的耿鬼对半血以上的勇武秃鹫也很难做到一击必杀，所以我方只能暂时换上手刀超人读驱雾。

回合7

手刀超人使用了石刃

手刀超人的攻击没有命中

对手的勇武秃鹫使用了羽休

勇武秃鹫着陆了并回复了HP

对手的勇武秃鹫因烧伤而受到损伤

回合8

手刀超人使用了石刃！

非常有效！

会心一击！

对手的勇武秃鹫失去了87%的HP！

对手的勇武秃鹫倒下了

手刀超人因为生命玉而受到损伤

对手放出了达摩狒狒

显然，大多数的勇武秃鹫对强化后的手刀超人仍有留场的信心，暴露了石刃也丝毫不畏惧……即使没有这个会心一击，我方依然可以做到秒杀秃鹫：伤害值高达99.3%～117.2%！

回合9

手刀超人使用了偷袭

对手的达摩狒狒失去了100%的HP

对手的达摩狒狒倒下了

手刀超人因为生命玉而受到损伤

对手放出了梦幻

回合10

手刀超人使用了打落

非常有效！

对手的梦幻失去了100%的HP

对手的梦幻倒下了

手刀超人因为梦幻的坚硬头盔受到损伤

手刀超人打落了梦幻的坚硬头盔

手刀超人因为生命玉而受到损伤

本回合也是对手应该吸取的一个教训，携带坚硬头盔的梦幻定位多半是盾牌，而100的种族值速度显然应该牺牲耐久，加一部分速度超过满速度的手刀超人，先手鬼火也能对我方造成的困扰，常见的还有洗衣机电鬼，在分配速度的时候应该特别注意一下。

对手向我方认输了。

对手已经损失了3只PM，剩下的妙蛙花、软体龙也回天乏力了。战报很短，但是在操作方面有很多值得注意的细节，希望大家能够有所体会！

电狼蛛

气息腰带电狼蛛在粘网队中的出镜率非常高，简单好用是大家选择的原因。电狼蛛108的速度通常能够先手，而复眼特性+雷电的组合也能保证强大稳定的输出。电狼蛛能够掌握对地面系有威慑力的能量

球，而不怕粘网的飞行系也会忌惮30%麻痹的大威力雷电。所以，不能仅仅把电狼蛛作为首发的一次性的撒网手来看待，有些时候时候电狼蛛也能在队伍中成为进攻的一员。这里再给大家推荐虫之预感特性电狼蛛的配置：

携带：气息腰带

特性：虫之预感

努力值：4物攻/252特攻/252速度

性格：天真（+速度，-物防）

技能：变压+粘网+突袭+虫鸣

虽然电狼蛛的物攻只有77，但携带突袭有不错的隐蔽性。而气息腰带能保证虫之预感特性发动，大幅度提升虫鸣的威力，本作中虫鸣可以穿透替身，对于爱用替身的接力队也有很强的牵制作用。

图图犬

图图犬作为万能的PM，用法自然也是千奇百怪。无论是怎样的搭配，分出一个技能格给粘网便是。而图图犬也有石砾+粘网的组合，再加上蘑菇孢子/黑洞、王者之盾、吹飞/吼叫这样的技能，完全可以胜任撒网手的职责。

携带：气息腰带

特性：自我中心

努力值：252 HP/252速度

性格：胆小（+速度，-物攻）

技能：石砾+粘网+王者之盾+黑洞

这种配招的亮点在于王者之盾和黑洞的使用方法，由于G6的蘑菇孢子无法再催眠所有的PM，所以命中率稍低的黑洞变成了常见图图犬的第二个选择。而王者之盾对于常见的蜻蜓点水和先制技能等都有很好的效果。下面是战报节选：

我方放出了图图犬

对手放出了洗衣机电鬼

回合1

对手收回了洗衣机电鬼并放出了妙蛙花

图图犬使用了黑洞

对手的妙蛙花睡着了

一个常规读我方蘑菇孢子的操作，这也是为什么选择黑洞的原因。

回合2

对手收回了妙蛙花并放出了上忍蛙

图图犬使用了粘网

对手的队伍被粘网围住

回合3

对手的上忍蛙使用了升力拳

上忍蛙的属性变成了格斗

非常有效！

图图犬失去了240 HP（76%的HP）

对手的上忍蛙的攻击提升

图图犬使用了石砾

对手的队伍被石砾围住

携带气息腰带的图图犬，成功撒出粘网和石砾。

回合4

图图犬使用了王者之盾！

图图犬保护自己免受伤害！

对手的上忍蛙使用了升力拳！

上忍蛙的属性变成了格斗

图图犬保护了自己！

上忍蛙的攻击迅速下降！

既然是物攻型的配招，王者之盾就发挥作用了。

回合5

我方收回了图图犬并放出了亡灵古树

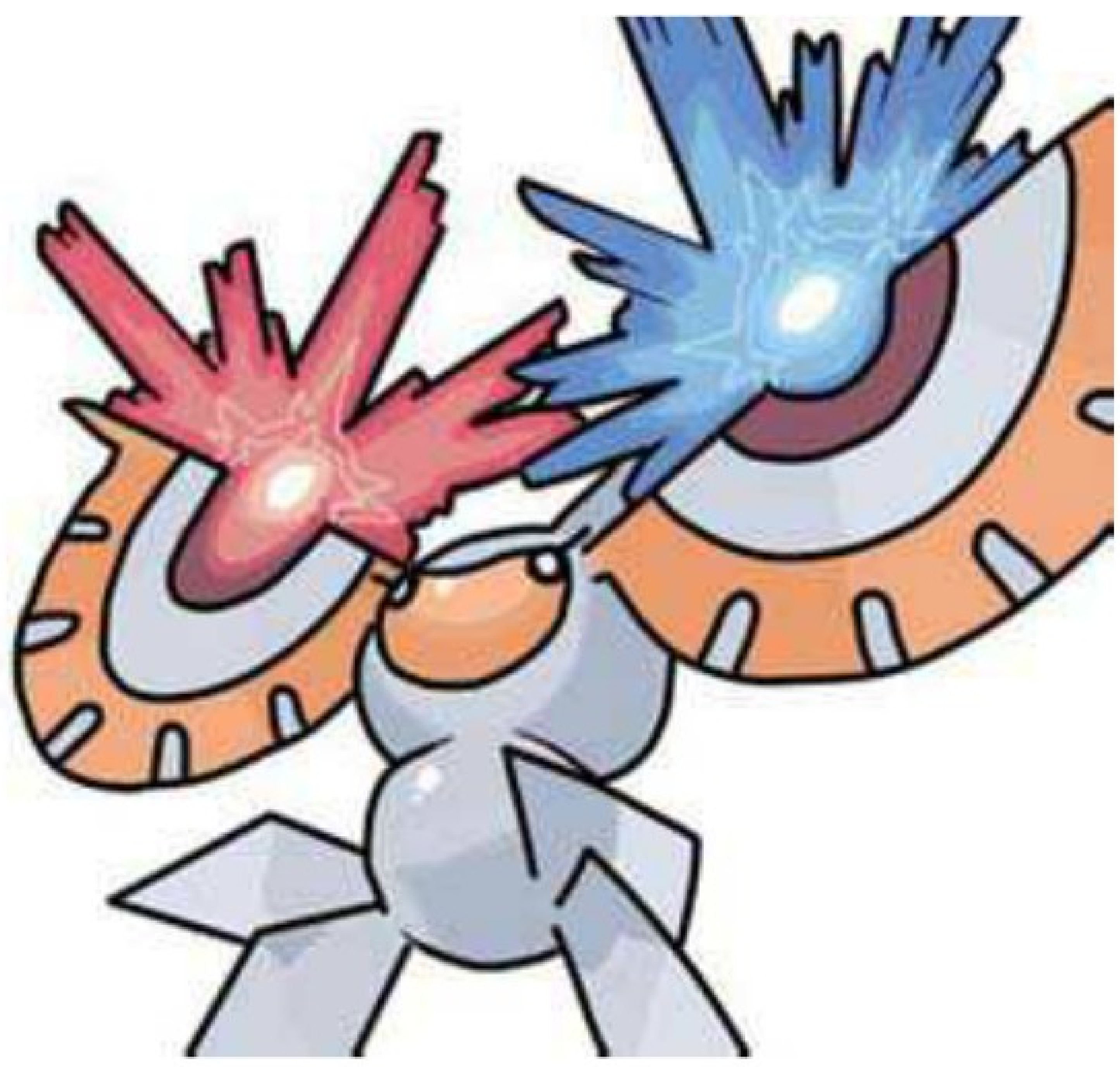
对手的上忍蛙使用了升力拳

上忍蛙的属性变成了格斗

对亡灵古树没有效果！

同时，用换人起到先读的效果，图图犬残血退场，把场地交给队友。而对面已经被催眠了一只精灵，基本上算是5V5的比赛了。这种图图犬的用法属于一次性成型，撒出两把钉子之后就没有更多的使用机会了，所以适时地黑洞一发也能缩小双方5V6的差距。另外，图图犬要小心魔法反射特性，同时因为没有攻击技能也要留意对面的挑拨。

凶蜘蛛/雨蛾/镰刀蟋蟀



这三只PM在对战中的出镜率不及以上三只，偏低的种族值是最大的缺陷。凶蜘蛛只有40的速度使得它很难有多次出手的机会；镰刀蟋蟀在对战中更是无人问津的冷门。相比下雨蛾的特点会突出一些：威吓特性+蝶舞+接力棒独此一家，只不过泛滥的火矢鹰限制了雨蛾接力的实力，而雨蛾的综合耐久方面也不尽人意。我们还是一起期待雨蛾在将来的表现吧。另外，笔者觉得像核果怪这样的PM没有粘网也是一种遗憾，希望制作人能注意到它吧！

鬼系

鬼系在粘网队的组队中仍然是值得考虑的位置，不说鬼属性能够免疫泛滥的格斗和普通系先制技能，其能阻挡高速旋转的效果也是无法取代的。虽然驱雾的效率更高，但是作为经典扫钉子的技能，高速旋转依然拥有独特的价值。而队伍中没有能挡住高速旋转的精灵，也许会让我们辛苦撒出的钉子付之一炬。

在鬼系PM的选择上，受人青睐的是G6新出现的剑盾魂。虽然剑盾魂只有60的速度，不过加到极限之后也完全可以放在粘网队中大展身手，而且大多数飞浮PM很难动得了剑盾魂（典型的就是舍身一击+勇鸟+蜻蜓点水的惊目翁）。而且剑盾魂用法灵活，可攻可守，在各方面都有独特的表现。另外向大家推荐同样是卡洛斯的新PM——亡灵古树，鬼+草的属性虽然很容易成为飞浮PM的猎物，但是在联防阻挡工



兵方面亡灵古树非常的给力，常见的工兵如钢钻鼹鼠、核果怪、轮皮象等都很难撼动它，而亡灵古树拥有鬼火、寄生种子等出色的干扰技能，凭借木锤+替身+文旦果+收获特性的Combo更可以无赖留场。下面的战报就可以展现亡灵古树在队伍中发挥的一部分作用：

对手与我方的战斗开始了！

对手放出了巨甲龙

我方放出了图图犬

巨甲龙的起沙特性掀起了沙暴！

回合1

对手收回了巨甲龙并放出了勇武秃鹫

图图犬使用了粘网

对手的队伍被粘网围住

图图犬因为沙暴受到损伤

这场比赛笔者带的是蘑菇孢子，结果经常碰到防尘特性的勇武秃鹫……沙暴天气下的图图犬相当于失去了气息腰带，抱着拼死撒网的心态撞见了秃鹫。

回合2

我方收回了图图犬并放出了手刀超人

对手的勇武秃鹫使用了驱雾

手刀超人的回避率下降

好强特性使手刀超人的物攻迅速提升！

对手的勇武秃鹫清理了场地

对手显然再清楚不过图图犬要撒钉子，于是换上手刀超人常规反读。

回合3

手刀超人使用了石刃

非常有效！

对手的勇武秃鹫失去了100%的HP

对手的勇武秃鹫倒下了

手刀超人因为生命玉而受到损伤

对手放出了洗衣机电鬼

回合4

对手的洗衣机电鬼使用了鬼火

手刀超人烧伤了

手刀超人使用了打落

对手的洗衣机电鬼失去了67%的HP

手刀超人打落了洗衣机电鬼的剩饭

手刀超人因为生命玉而受到损伤

洗衣机电鬼因为沙暴受到损伤

手刀超人因烧伤而受到损伤

本回合让人联想到上回合的被手刀超人打落带走的梦幻，这只洗衣机电鬼速度加过了239，得以成功鬼火……不过勇武秃鹫已经倒下了，手刀超人拿来蹭强化的作用小了许多。

回合5

对手的洗衣机电鬼使用了分担痛苦

双方的HP平分了

手刀超人使用了打落

会心一击！

对手的洗衣机电鬼失去了51%的HP

对手的洗衣机电鬼倒下了

手刀超人因为生命玉而受到损伤

手刀超人因烧伤而受到损伤

对手放出了巨甲龙

巨甲龙的起沙特性掀起了沙暴！

一个幸运的会心一击使得我方意料之外地带走了洗衣机电鬼，可以说对手队伍中最难缠的两根硬骨头已经倒下了。

回合6

手刀超人使用了挑拨

对手的巨甲龙被挑拨了

巨甲龙被挑拨不能使用替身

手刀超人因烧伤而受到损伤

手刀超人的配招是打落+突袭+挑拨+石刃，并没有带本系的铁头。虽然对手尚不清楚这样的配招，也许是冲着烧伤的异常状态，使得这里上场的巨甲龙有强化/撒钉子而非直接进攻的理由，所以我冒险点下了挑拨。

回合7

对手收回了巨甲龙并放出了铁甲螳螂

手刀超人使用了打落

对手的铁甲螳螂失去了82%的HP

手刀超人打落了铁甲螳螂的专爱头巾

手刀超人因为生命玉而受到损伤

手刀超人因烧伤而受到损伤

手刀超人倒下了

我方放出了图图犬

目前已经暴露的三招分别是石刃、打落、挑拨，剩下一招怎样想都有可能是铁头，所以被读的巨甲龙立即换人，可惜我方阴阳差错间又打掉了螳螂的道具。最终一只手刀超人换来对手两个半。

回合8

图图犬使用了王者之盾

图图犬保护自己免受伤害

对手的铁甲螳螂使用了子弹拳

图图犬保护了自己

对手的铁甲螳螂的攻击迅速下降

图图犬因为沙暴受到损伤

此时的图图犬因为之前的沙暴天气失去了气息腰带，于是王者之盾抓住对方急于收残的心态，同时增加了自己的存活几率。

回合9

图图犬使用了粘网

对手的队伍被粘网围住

对手的铁甲螳螂使用了蜻蜓点水

图图犬失去了156 HP（49%的HP）

对手收回了铁甲螳螂并放出了巨甲龙

巨甲龙陷入了粘网中

巨甲龙的速度下降

图图犬因为沙暴受到损伤

失去专爱头巾的铁甲螳螂在物攻减半的情况下也没能打死图图犬……

回合10

我方收回了图图犬并放出了拉恩德伦斯

对手的巨甲龙使用了替身并制造了一个替身

沙尘暴停止了。

巨甲龙因为剩饭回复了少量HP

本回合图图犬更好的选择应该是石砾。不过再次换人给图图犬留下了下一次上场的机会。

回合11

拉恩德伦斯使用了大地力量
非常有效
对手的巨甲龙的替身消失了
对手的巨甲龙使用了石刃
拉恩德伦斯失去了202 HP！（63%的HP）
巨甲龙因为剩饭回复了少量HP

回合12

对手收回了巨甲龙并放出了铁甲螳螂
铁甲螳螂陷入了粘网中
铁甲螳螂的速度下降
拉恩德伦斯使用了大地力量
铁甲螳螂失去了17%的HP
对手的铁甲螳螂倒下了
对手放出了巨甲龙
巨甲龙陷入了粘网中
巨甲龙的速度下降
巨甲龙的起沙特性掀起了沙暴！

回合13

拉恩德伦斯使用了大地力量
非常有效！
对手的巨甲龙失去了87%的HP！
对手的巨甲龙倒下了
对手放出了钢钻鼹鼠
钢钻鼹鼠陷入了粘网中
钢钻鼹鼠的速度下降

显然，对手难以招架全力攻击特性拉恩德伦斯的进攻，同时沙暴天气固定回合也在不断减少，对手在炮灰螳螂之后再次放出沙暴天气——随后便是一眼就能看出来的挖沙特性的钢钻鼹鼠登场。

回合14

我方收回了拉恩德伦斯并放出了亡灵古树



对手的钢钻鼹鼠使用了铁头
亡灵古树失去了196 HP（60%的HP）
亡灵古树吃掉了它的文旦果并回复了一些HP
亡灵古树因为沙暴受到损伤
亡灵古树因为收获特性重新得到了文旦果

即使是踩粘网降速后，速度翻倍的钢钻鼹鼠对拉恩德伦斯仍有很大威胁，换上亡灵古树承受一部分伤害。

回合15

我方收回了亡灵古树并放出了波尔托罗斯
对手的钢钻鼹鼠使用了铁头
效果一般
波尔托罗斯失去了108 HP！（36%的HP）
波尔托罗斯因为沙暴受到损伤
波尔托罗斯因为剩饭回复了少量HP

铁头的伤害不小，换电+飞属性的

波尔托罗斯上场。亡灵古树依然需要保存足够的血量应对钢钻鼹鼠的地震和隐蔽的高速旋转。

回合16

我方收回了波尔托罗斯并放出了亡灵古树

对手的钢钻鼹鼠使用了高速旋转

对亡灵古树没有效果

亡灵古树因为沙暴受到损伤

本是读对面岩崩，没想到对手真的配备了高速旋转……驱雾+高速旋转的双保险对钉子是有多憎恶啊……

回合17

对手的钢钻鼹鼠使用了高速旋转

对亡灵古树没有效果

亡灵古树使用了鬼火

对手的钢钻鼹鼠烧伤了

沙尘暴停止了

对手的钢钻鼹鼠因烧伤而受到损伤

沙尘暴5回合的时间（对面巨甲龙的道具是剩饭而不是延长时间的石头）已经结束，亡灵古树大可以在炮灰之前撒一把鬼火，而对手反读波尔托罗斯也再次失算

回合18

亡灵古树使用了替身并制造了一个替身

亡灵古树吃掉了它的文旦果并回复了一些HP

对手的钢钻鼹鼠使用了铁头

亡灵古树的替身消失了

对手的钢钻鼹鼠因烧伤而受到损伤

亡灵古树因为收获特性重新得到了文旦果

失去沙暴天气的钢钻鼹鼠在粘网削弱下速度比不上亡灵古树，我方得以先手替身而对面只能承受烧伤的伤害。虽然本场中亡灵古树的戏份并不够多，但是在钉子队伍中，鬼系的联防效果可见一斑。

对手向我方认输了。

欺骗空间

粘网队虽然有降速的效果，但降速是把双刃剑，有时候也会给我方带来隐患。尤其是碰到欺骗空间战术的时候，由于速度被降低，欺骗空间下对手的PM几乎有完全的主动权，而我方尽力撒出的钉子变成了对手的垫脚石。这种情况下，一是需要通过联防来消耗欺骗空间短短5回合的时间；二是队伍中一定要有手刀超人的协助。可以说在目前的环境下，手刀超人对于90%的空间手（释放欺骗空间的PM）有绝对的优势：常见的空间手包括一大批以呆河马为代表的超能系、害怕被打落进化辉石的3D2还有新增的几只仙系芬芳鸟（被铁头克制）。手刀超人独特的优势是其他PM无法替代的，而手刀超人恰恰也是粘网队的主要战力。

净体/乖僻/好胜/好强特性

最后我们再来看看上辑提到的：“一部分净体特性的PM在踩到粘网之后不会被下降速度，而乖僻或者好胜/好强特性的PM反而会上升一级速度或者上升两级特攻/物攻（好胜特性是第六世代新增加的特性）”。

净体特性的PM中，速度最快的是毒刺水母（速度种族值为100），不过毒刺水母



还有其他两个更好用的特性，选择净体特性的毕竟不在多数。乖僻特性PM踩到粘网反而会+1级的速度，这时就需要先制技能的辅佐了。乖僻特性的藤王蛇（实机无法入手）害怕冰飞石和飞行系先制，猛犸猪和火矢鹰是最好的针对办法。而暴君乌贼通常是乖僻+蛮力的Combo,只要用鬼系封住蛮力的强化再抓住机会鬼火削弱便可。好胜/好强特性的PM比较头疼，一方面来说，手刀超人是粘网队的核心，而粘网队最害怕的却正是手刀超人，所以粘网队一定要有能够威胁到手刀超人的格斗系PM，常见的如凯路迪欧、蘑菇斗士都是逼退手刀超人的好办法；好胜特性中使用率稍高一些的是美丽龙，美丽龙皮厚难打，需要草系逼退，而蓄水特性的PM也能切断常见的沸水，此外异常状态也是压制美丽龙的手段之一。

篇幅所限，没有应读者朋友的要求给大家放出完整的队伍，不过把队伍中主要的成员和定位盘点了一遍。至此，粘网战术全部的内容就先介绍完了，笔者在码字的这段时间里打了上百场的粘网队，对这种战术也还仅仅是皮毛上的认识，粘网队整体是一种很锻炼操作能力和先读水平的队伍，需要一定的经验积累和实战心得。最后还是老话：大家如果有任何的想法和观点可以到百度——口袋玩家贴吧交流！最后祝大家即将到来的暑期愉快！



文/新房客　编/马修

口袋妖怪卡片游戏 闪火篇 01

夏天来啦！口袋妖怪卡片游戏的新版套牌《Flash Fire》（闪火）也随之上市了。《闪火》是“《XY》系列”的第二套套牌，在这里我们将会看到更多的新口袋妖怪登场。今年注定是令人兴奋的一年，《宝石》重制的消息更是让人期待许久。让我们在期待与兴奋中看一看《闪火》的套牌吧！

绿毛虫、铁甲蛹、巴大蝴

绿毛虫有40的HP，作为“绿龙”，连卡片的设计也像是从天上向下俯冲一样，着实可爱！它的能力为Adaptive Evolution（适应力进化），本口袋妖怪可以在首回合或刚把它放上场的回合进行进化。攻击招式只有一个Bug Bite（虫蛀），基本伤害为10。绿毛虫的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



铁甲蛹有70的HP，能力依旧是适应力进化。技能方面只有一个Harden（变硬），在对手的下回合中，如果对手的攻击伤害是60或以下，铁甲蛹就可以化解掉所有的伤害。铁甲蛹的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。建议趁早进化。有着它跟绿毛虫的能力在的话，只要手里有巴大蝴的牌，几乎可以在一回合完成最终进化，省去了很多麻烦。



巴大蝴有130的HP，第一个技能为Quiver Dance（颤动之舞），从套牌中选一张基本能量卡并给巴大蝴携带上，洗牌，自身回复40点HP。第二个技能为Gust（起风），基本伤害为70。巴大蝴的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为



一张能量卡。如果运气好的话在绿毛虫上场时一次完成进化，就等于直接用巴大蝴开打，不但有自身恢复的技能，还有不错的输出伤害，更有130的HP做保障，大家可以考虑用它来组队哦！

橡实果、长鼻叶、木天狗



橡实果有50的HP，技能方面只有一个Call for Family（呼唤同伴），从套牌中寻找一张基本口袋妖怪卡并放在后场区，洗牌。橡实果的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

长鼻叶有80的HP，第一个技能为Razor Leaf（飞叶快刀），基本伤害为20；第二个技能为Cut（砍树），基本伤害为40。长鼻叶的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



最终进化的木天狗有140的HP。能力为Leaf Draw（树叶抓牌），在我方回合进行攻击前可以选择丢弃一张草能量卡，丢弃后抓三张牌。技能方面只有一个Deranged Dance（疯狂之舞），基本伤害为20×，本次攻击最终伤害为20×双方后场所有口袋妖怪的数量。木天狗的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。笔者不得不说，这张卡太强了。一般后场至少都会有一到两只口袋妖怪，即便一人两只，那乘以4也会造成80的伤害。假设我方刻意在后场放满5只，那这一击至少也打100的伤害。十分可怕。



松果怪、核果怪



松果怪有60的HP。技能方面只有一个Ram（莽撞），基本伤害为20。松果怪的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡，建议尽快进化。



进化以后的核果怪变成了钢系，且有了100的HP。能力为Thorn Tempest（荆棘风暴），当用核果怪来进化松果怪的时候对方所有的口袋妖怪各受10点伤害。技能方面只有一个Iron Crash（钢铁爆裂），基本伤害为20+，查看对手前场口袋妖怪的交换消耗，每需要一张能量卡便追加20点伤害。这张卡不算太厉害，不过倒是可以考虑放在后场用来进化以达到群攻的效果。核果怪虽然是钢系，但攻击所需能量都是无色能量，所以可以和任何属性的队伍组队。核果怪的弱点为火×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为三张能量卡。假设攻击伤害是需要计算敌我双方的交换消耗就好了。

双色玫瑰、假面玫瑰



双色玫瑰有60的HP。第一个技能为Sleep Powder（睡眠粉），基本伤害为10，投币，如果是正面对手进入睡眠状态。第二个技能为Cut（砍树），基本伤害为20。双色玫瑰的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

进化之后的它依旧不是很强，HP只增加到了90。技能方面有Whiplsh（鞭打），投币直到投出反面，每有一个正面便丢弃对手前场口袋妖怪的一张能量卡。第二个技能为Mega Drain（百万吸收），基本伤害为70，使用后自身回复20点HP。这张卡可以做非主攻的口袋妖怪，进化简单，攻击伤害也还算可以。最好的用途就是用来干扰，一直使用第一个技能让对手无法攻击。前提是你要有好的人品。

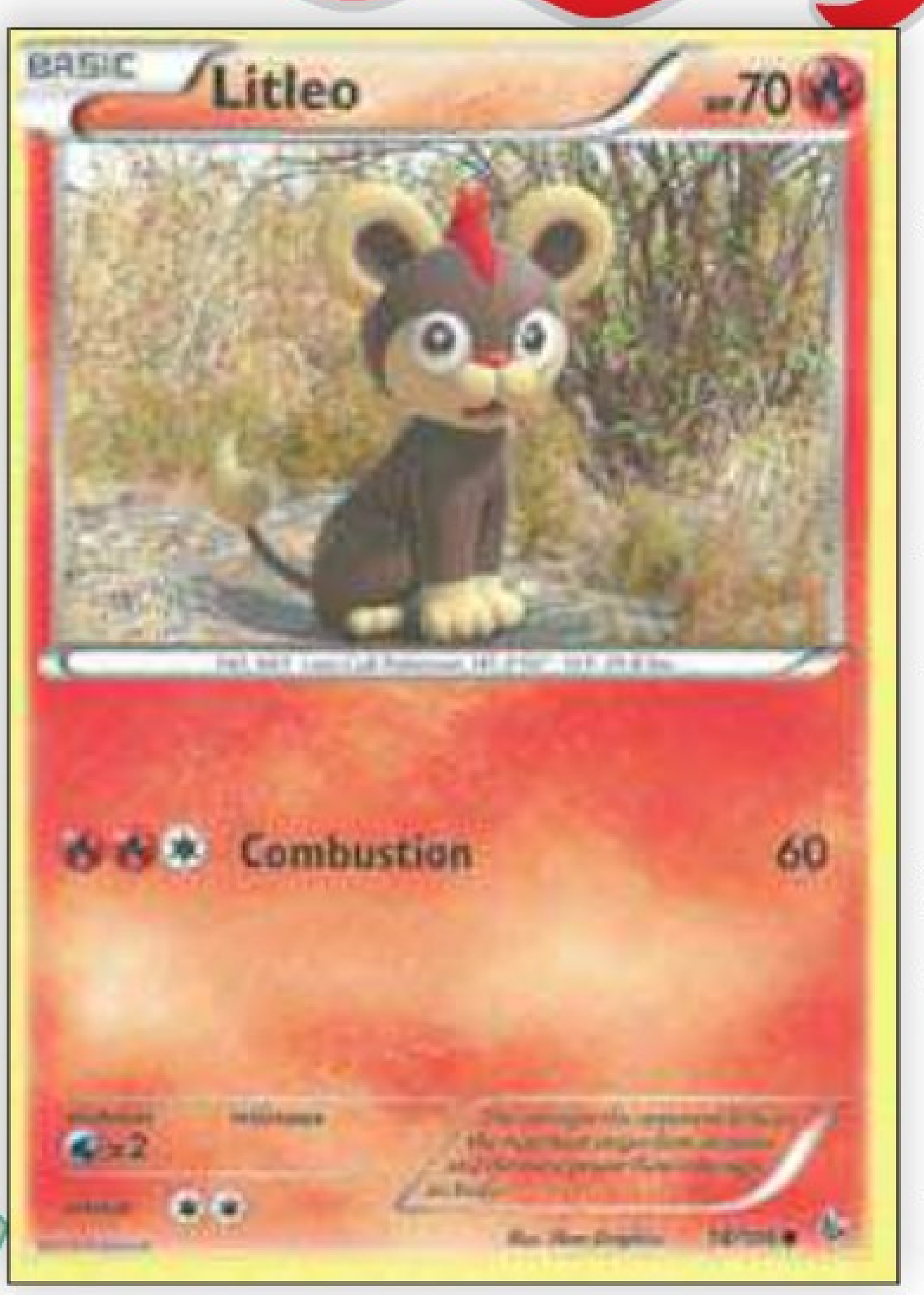


火炭龟



这套牌里的火系口袋妖怪依旧少的可怜，门前鸟还没有三段进化登场。我们来看看火炭龟吧！无需进化就可以直接使用，HP有100之高。技能方面有Live Coal（燃烧煤炭），基本伤害为20；还有高攻招式Flamethrower（火焰放射），基本伤害为80，投币，如果是反面，从火炭龟身上丢弃一张能量卡。这算是比较实用的卡片，如果组建火系队伍一定要放一只进去，跟乘龙在卡片里的威力差不多，输出平均，HP平均，各方面都很不错。火炭龟的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

小火狮、火焰狮



小火狮有两个版本。第一个版本有70的HP，技能方面只有一个Combustion（燃烧），基本伤害为60。它的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

第二个版本有60的HP，招式方面只有一个Fire Mane（火之鬃毛），基本伤害为30。它的弱点、抵抗力与交换消耗与第一个版本相同。





进化以后的火焰狮有了110的HP。能力为Intimidating Mane（威吓之鬃毛），这个能力能化解掉来自对手所有基本口袋妖怪的攻击伤害。技能方面只有一个Scorching Fang（烧焦之牙），基本伤害为60+，我方可以选择性的从火焰狮身上丢弃一张火系能量卡，丢弃后本次攻击追加30点伤害。火焰狮的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

笨笨鱼、美丽龙



笨笨鱼有30的HP，技能只有一个Surprise Attack（惊喜攻击），基本伤害为10，它的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。虽然进化后是人气精灵，但没进化却十分鸡肋，30点血一碰就死。建议大家把它放后场，进化了以后再放出去吧！笨笨鱼的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



美丽龙有100的HP。能力为Energy Grace（优美的能量），在我方回合进行攻击之前，我方可以选择让美丽龙自杀，自杀后从废牌区内寻找三张能量卡，可以给我方除EX外的任何口袋妖怪携带上。技能方面只有一个Waterfall（攀瀑布），基本伤害为60。美丽龙的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。美丽龙也是一张能力十分平均的卡，可以做第二主力使用，但它的能力实在是太变态了……

冰笋兽、冰船兽



冰笋兽有70的HP，第一个技能为Stomp Off（踩落），使用以后丢弃对手套牌最上方的能量卡。第二个技能为Tackle（撞击），基本伤害为30。冰笋兽的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。



进化后的冰船兽有130的HP。第一个技能为Frost Barrier（冰冻防御），基本伤害为40，在对手下回合间，所有对冰船兽造成的伤害都将减少20（在计算了弱点与抵抗力之后）。第二个技能为Shatter（破碎），基本伤害为90，使用以后从场内丢弃一张场景卡。冰船兽的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。使用这张卡小心遇上核果怪，这么多的交换消耗加上弱点是钢，一击下来就会被它击飞。

球海豹、长须海狮、帝牙海

球海豹有70的HP，皮很厚，技能方面只有一个Ice Ball（冰球），基本伤害为20。球海豹的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡，建议尽快进化。





长须海狮有90的HP，技能方面有Rest（睡觉），长须海狮进入睡眠状态，自身恢复60点HP。第二个技能和球海豹一样是冰球，基本伤害为60。长须海狮的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。



最终进化的帝牙海象有150的HP，第一个技能为Powder Snow（雪花），基本伤害为60，使用以后对手的口袋妖怪进入睡眠状态；第二个技能为Big Tusk（大獠牙），基本伤害为120-，对手身上每有一个伤害指示物，本次伤害就减少10点。帝牙海象的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。这张卡强的有些吓人了，直接一直催眠都可以弄死对手了，更何况还有第二个技能大獠牙。它完全可以做水系套牌的主力。

喷火龙EX、M喷火龙EX



喷火龙EX有两个版本。第一个版本的喷火龙EX为基本口袋妖怪，有180的HP，第一个技能为Stoke（烧火），投币，如果是正面从套牌中寻找三张以上的基本能量卡并给喷火龙

EX携带上，之后洗牌。第二个技能为Fire Blast（大字爆），基本伤害为120，使用以后从喷火龙EX身上丢弃一张能量卡。喷火龙EX的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。



第二个版本的喷火龙EX也是基本能量卡，它有180的HP。第一个技能为Wing Attack（翅膀拍击），基本伤害为60。第二个技能为Combustion Blast（燃烧爆破），基本伤害为150，喷火龙EX下回合不能使用这个技能。喷火龙EX的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

这两张卡虽然是三段进化的喷火龙，也是EX，但它被归类在了基本口袋妖怪卡里，所以可以直接使用。有条件的玩家或丝都不用担心，这张卡在ebay的价格也不过八九美金而已。实在不想花钱的就干脆打印出来YY一下算了。但这种近乎无敌性质横扫战场的卡用多了也就丧失游戏的乐趣了。



进化以后的MEGA喷火龙EX虽然在卡片名字上没有差别，但根据图片不难看出是Y喷火龙与X喷火龙，接下来为了避免混乱就以这两个称呼来叫它们吧。大家都知道，在EX卡进化MEGA EX卡的那回合不能攻击这个规则，所以在进化前最好看看该口袋妖怪身上的HP还有多少。不管如何，Y喷火龙有220的HP，技能方面只有一个Crimson Dive（深红急降），基本伤害为300，自身受到50的伤害。对于这个技能笔者只能保持沉默了……Y喷的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



X喷火龙有230的HP，技能方面也是只有一个。Wild Blaze（野火）的威力为300，使用以后从套牌最上方丢弃五张卡。X喷火龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

这两条龙一个伤自身，一个伤老巢，让笔者想起了FC里的《坦克大战》……这两张卡都是十分强悍，一出场就算是横扫整场游戏了，没什么特殊对手还是不要使用了吧……值得注意一下的是X喷火龙使用野火的时候需要消耗一张恶系能量卡，要用它的话记得在套牌内放几张恶系的能量卡。

这一辑把水火草三个大系介绍完了，在下一辑的栏目中继续为大家介绍，祝大家初夏玩的开心！

栏目主持 马修

精灵中心



对于口袋玩家来说，这个夏天忽然就热了起来，此前《口袋妖怪战斗方块》大家的连消热情还没退，紧接着《宝石》重制版和《口袋妖怪艺术学院》相继公布，而且还有款完全免费但可玩度相当高的《盗贼与1000只口袋妖怪》，如今本作和《口袋妖怪艺术学院》都已相继发售和上架，时间关系这辑没能带来《艺术学院》的介绍，但《盗贼与1000只口袋妖怪》的详细介绍以及《Ω红宝石·α蓝宝石》以及2014剧场版的映前特报，相信也都会让各位看得尽兴，不管怎么说，在接下来的暑期中，都让我们在口袋妖怪的陪伴中，一路奋战吧！

五世代的遗憾

第五世代的梦世界说停就停太可惜了，我还有一批精灵留在那里的……而且没在第六世代出现，这样梦世界永远成为了历史。随着网络化的进一步升级，等第六、第七世代乃至后面世代结束时，会遗留下来一大堆这样的问题。对于这，小编怎么看呢？

南宁 曾包

库玛： 你竟然还把一批精灵留在了那里？一次不是只能派去一只么？

马修： 估计这位同学的版本多，而且有一些抓了没传回来。尝试去唤醒试试呢？

阿鲁： 真这样的话，你还没得到。

乌冬： 记得梦世界彻底关闭前已经预告很久啦。

玩家画廊扩大版·庆祝

绘：小black



马修：圆企鹅的表情亮了，而且还戴着王冠！

一闪而过

73辑大量关于闪光的话题，让我想起了我的人生第一闪：那是一只橘色的海蛞蝓（东海），抓住后欣喜万分，然后被妹妹踢中电脑开关，档没了！然后再也没碰到闪光的了！

上海 某耗子

阿鲁：好调皮的妹妹！
库玛：这妹妹以后还能不能要了？
乌冬：所以要及时存档嘛。
马修：时也、运也，别着急，慢慢玩，抱着无视闪光的心态去玩上10年，总会遇到下一个闪光的。

帮对方加血

话说这件事发生不止一次了，超能系有一招貌似是给对方回血的，我在用戈莉亚打岩系道馆时用了，因为日语只看得懂一半，因此把对面的小暴龙刚给回血满了……

厦门 小白猪

乌冬：其实，那是多重对战给同伴回血的……
库玛：所以说，学好日语还是很重要的。
阿鲁：其实不懂日语，玩得多了，也能看懂的。
马修：太对了，本人就不懂日语但却能玩明白。话说通关配招一般不都是挑熟悉的机能么。



玩家画廊扩大版 泽尼亚斯

绘：赫米

马修：技能特写很有气势啊！

玩家画廊扩大版
·皮凡达和小人帽



绘：桂林 皮小七

马修：一张融合了皮卡丘、《塞尔达》和《阿凡达》的图，汗……

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
广州	皮皮	956990835
广州	小智	1492935071
广州	驯龙高手	524746807
广州	口袋之梦	1033504285
广洲	马勒个修	2170788
桂林	Mr.Chaobu Do	1349016792
泉州	团纸静	1526118725
厦门	Sky血翊_Dragon	382518203
厦门	藤藤蛇阿枫	2761336601
厦门	イエロ－・デ・トキガロ	839659490
厦门	会飞の卢卡里奥	839804803
上海	光の轨迹	2369357369
上海	岗七海	1103615583
上海	Mr.翔	838718319
泰顺	三点水	1031327314
天津	左路狂飚	1148765420
天津	酱	1526822025
无锡	Thomas	158047740

二连闪

有天加了几个新FC，于是去他们的后花园转，先是遇到一只闪光九尾，收了；十分钟后又遇到了一只铁螯龙虾，收之……

厦门 进击的竹笋君

阿鲁：你看人家这运气。

库玛：啧啧，马修跟人学着点。

马修：运气这东西不好学啊……

乌冬：为什么都在纠结闪光呢？

好友狩猎场·FC码交流场

这里需要大家在回函表中提供FC码和联系方式，有条件最好提供游戏中Mii名字和后花园的精灵属性及种类——当然，所有这些都是选填。联系方式除了QQ，也可以是微博、贴吧ID等。愿意公开QQ联系或曾经公开QQ的朋友们的QQ联系方式，其他朋友可以在下次发来时单独附上联系方式；已经刊登的朋友们也也已在以后的调查表上补完资料。

昵称	游戏中ID	FC码	精灵·属性	联系方式
Mr.翔	Mr.Xiang	1535 4218 8077	飞行系	QQ：838718319
Sky血翊_Dragon	—	2922 0255 9508	—	QQ：382518203
Thomas	—	4914 4244 9148	—	QQ：158047740
イエロ－・デ・トキガロ	—	3067 6159 9012	—	QQ：839659490
等风的旗	—	0576 0499 2664	—	QQ：7090305630
光の轨迹	—	0103 9431 3679	—	QQ：2369357369
凌随意沫	ルビ－	5043 1682 0271	水系：浮船鼬、大钳蟹、蚊香蛙	QQ：1364102293
小白猪	—	0387 9483 8519	—	QQ：623934095

76辑调查之有没有同学因为你认识了《口袋妖怪》？

我是一直都向别人介绍……

白石墨玉

我是班里第一个买《口袋玩家》，班里的同好们看了都让我帮他们买，实际上我也常常买不到呢。

泰顺 三点水

介绍过，看着我看他也买，搞得我错过了一辑。

湛江 王嘉伟

我带到学校去，然后几个玩《口袋》的都知道了。

无锡 Thomes

有啊。上次秋游，我吃饭时看了《裂空的访问者》，一个跟我差不多的女孩就问我在看什么，于是我就跟她看到离开。

上海 赤蚀狼·狂龙

当然有！我现在的两个机友都是本人带出来的，一个在小学时全班玩《口袋》的气氛下耳濡目染买了NDS，另一个则是我苦口婆心劝说现在玩上了《口袋 Y》。

上海 桂狼

有啊，上高中前，和一些口袋玩友把同学们通通画成PM形态，画成漫画什么的，他们也接受，甚至会加进来讨论，很开心。上了高中后身边的人都大了，没好意思继续下去，所以几乎没有因为介绍而知道的，有的早是老手了。

上海 麒麟

当然是有的啦，我记得那个是是我迷《口袋》最狂热的时期，那个时候和堂妹出去玩，“口袋”、“口袋”地说个不停。最后她被我逼疯了，也去玩《口袋》，然后和我一样一发不可收拾地喜欢上了。

泉州 团子静

大约20几个吧……天天看我玩便想去试试，结果就无法自拔了。

厦门 白岳涵

没有，但一些以前玩过的人在我的鼓动下重新开始玩了。

广州 浅蓝梦幻

马修：大多数同学都可以用自己的体验来将快乐分享给他人，这起事恰恰是口耳相传效应。而部分读者帮着推广《口袋玩家》，小编这里也谢谢啦。

77辑调查之你对《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》的期待

真的很期待耶，希望会有更多的惊喜！

深圳 梦幻

更大众化的精灵数量，少一些需要与前作通信的。

北京 滕王蛇KANE

希望像《魅影》一样BOSS多多。

上海 lyxyl

最大的期待，大概是对战设施吧。

沈阳 凉泽初翮

期待与千里和米可利的再次对决，当然对战开拓区也是必不可少的！

厦门 小白猪

1.选美大赛升级；2.新增MEGA进化；3.女主角能漂亮些；4.增加剧情；5.特典便宜些……最后，出中文版。

南宁 枫叶

全新制作的芳缘大陆、华丽大赛、战斗领域，还有古可利屋、自行车道、海底草丛、新紫堇市……还有神兽战！

沈阳 腌甜葱

非常期待，启蒙作就是《红宝石》，水跃鱼最萌了。

上海 光の轨迹

很期待，如果有中文版就更好了！

上海 三水

《红宝石》是入坑作，之后才打的《水晶》、《叶绿》、《绿宝石》、《白金》。出就买，买买买！

天津 左路狂飚

希望有几个地区可以旅行，多点MEGA进化。

广州 陈永豪

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
Ricky	75	口袋画廊	万圣节泡沫蛙	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
时间の敌	75	口袋画廊	双贝海獭	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
水色の 音律	75	口袋画廊	沐光	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
☆ルカリオ	75	口袋画廊	X老喷	联系电话
LI.GOR	75	口袋画廊	藤叶蛇	地址邮编/联系电话
水仙精灵鼠	75	口袋画廊	仙子与棉	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
口袋小杰	70	口袋自由谈	我的口袋妖怪传奇	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
苏晓格	69	口袋画廊	大团圆	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话

玩家画廊 口袋版

厦门 小白猪

马修：看，这只巨沼怪笑得多么阳光！



乌鲁木齐 闫瑞祺

马修：乍看一眼，把两颊堪称眼睛了……



北京 田宇舟



马修：马到成功，赞！



上海 吕昊

马修：很有小魔女风格的皮卡丘，不过纸面有点皱了。



马修：于是中间那俩圆点又不大容易分清是鼻孔还是眼睛了……

大连 刘昊

口袋聊天室

我是应该先买《X·Y》的攻略回来研究呢？还是先把《X·Y》入手再体验游戏呢？

南宁 veto明宇

马修：我觉得这个取决于你当下的经济状况。

77辑的赠品很赞啊，上次送的刚坏，就又送了一个。

厦门 王紫陌

马修：此前也是有读者朋友在微博提到以前卡套坏了的事，所以才能及时做出来；大家有什么赠品建议也别吝啬哦，求赐教！

《口袋妖怪 X·Y》游戏的中文版快出来啊！

上海 lyxyl

马修：本世代出官方中文版的可能性基本没有，不过既然游戏破解，以后不排除网上的汉化组们会出民间汉化版哦。

为了高考封盘依旧，看着大家一个个玩着心爱游戏的样子，莫名地有想烧掉他们掌机的冲动（笑）。

大连 凌随意沫

马修：现在高考结束估计新晋的高三学子们要烧你的机器了（汗），要低调小心哦。

刷蛋好烦啊！各个都要6V的，小智不是都随便捉的，弱的不是照样能对战？

苏州 老总

马修：其实我们如果能像小智那么完全没有输赢得失心，就也不必去刷蛋了嘛。

对于已经破解的719、720、721号精灵以及水都的MEGA进化，修哥什么时候会报道吧？

沈阳 忧郁的蓝圣菇

马修：虽然图案出来了，但还是要等详细资料吧，比如719迪安茜现在就可以介绍啦。

希望可以增加个有关PM玩偶、模型的栏目或文章。

晋中 朱思远

马修：其实"主机周边"的栏目一直有，只是投稿的比较少，大家有玩偶或模型评测以及周边介绍等，也都可以投稿来哦。

对《口袋玩家》更多是感谢吧，这是对童年回忆和现在爱好的最大鼓舞！感谢！

天津 酱

马修：其实我也该多谢大家的支持，能为自己如此喜爱的游戏出专刊，真正是乐在其中呢。

N年没看到《口袋玩家》，记得第一次买时还是VOL.17，然后买到52辑就断了，现在一看，很多不知道的口袋妖怪啊！

沈阳 四代/超梦

马修：论坚持购买的重要性……嗯，多关注关注啦，新世代的《口袋》还是相当给力的。

估计等考完中考才能看到自己被刊登吧，决定用这个暑假好好玩《Y》！

广州 口袋之梦

马修：中考结束了，好好玩吧！



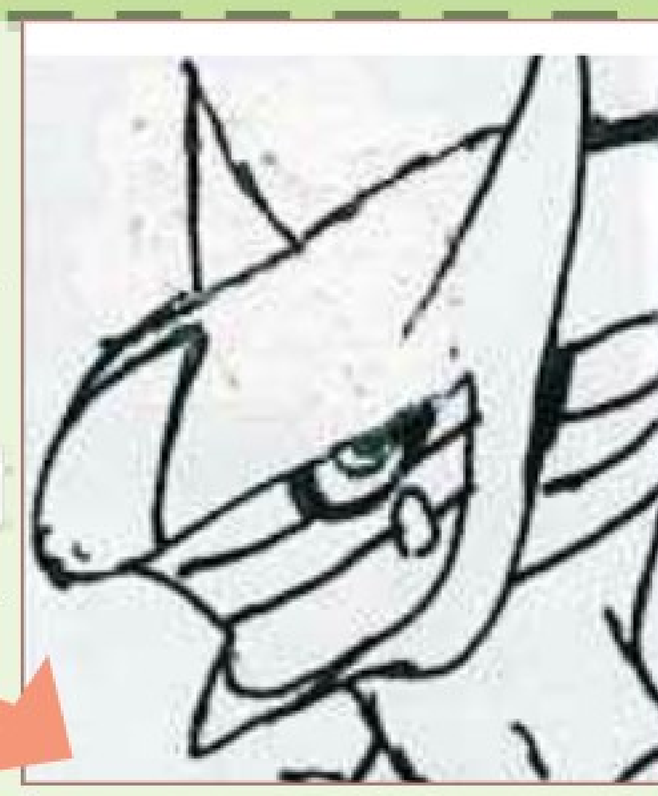
广州 小智

马修：三属性怪物，长得也比较强。



江门 CaesarLin

马修：一个似乎是伊布进化形态的精灵的影子……



厦门 白岳涵

马修：又是斜眼看我们的眼神。



常熟 瞳之翼

马修：还真是有趣的中二妹子呢。



马修：复古风的机器人哦。

呼和浩特 古浩然



马修：大狼犬很萌的其实……

厦门 藤藤蛇阿枫

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。另外也记得提供电话联系方式，以便我们能准确地为您邮递样书。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。

《口袋玩家》78辑邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《口袋玩家》： 28、38、42~46、54、55辑，定价：16元。第62~64、75~78辑，定价：18元。《口袋妖怪 X · Y》攻略本，定价：45元。《口袋妖怪2014完全大图鉴》，定价：68元。

《掌机王SP》：第96、104~107、109~111、113~115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203~206，定价：18元。216、219辑，定价：14元 。217、218、222、223辑，定价：19.8元；

《3DS专辑》： VOL.6，定价35.00元。《PSV专辑》： VOL.8、VOL.9，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14 定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《怪物猎人4》狩猎攻略本：定价：45元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



海盗之王·贰（04）

前情提要：在越来越深入的交往和战斗中中，小茹最终没能隐瞒自己的实力，在罗亚尔海贼团一众人的追问下，终于说出要去X的目的，而海贼团为了自己的目的，最后还是答应了与之同行，按照地图一路深入，最终分成两队，留下了两个人看船……

文/新房客　图/Rutiwa　编/马修

7.兽使？

罗亚尔海贼团的古拉顿分队暂时被分为两队——由航海士带领的克莉丝、风水师与小茹一起进入迷幻之森踏上了寻找X的路程；洛斯与佛罗伦留在大海峡附近的一个隐秘海滩看船。

已经快到傍晚时分，由于米内葛尔岛属亚热带，此刻阳光依旧十分充足，不过不难看出这阳光已经快要变作夕阳。在海滩上的洛斯与佛罗伦二人此刻正在树下乘凉。洛斯闭着眼睛，嘴里叼着一片叶子倚靠着树干假寐，玛利鼠脸朝下倒在旁边；佛罗伦倚在树的另一边编着花环，还挺悠闲。二人的大部分口袋妖怪已经回到了精灵球里，除了玛利鼠，只有巨沼怪还在水边，它的大半个身子都埋在沙下，只露着一个脑袋在外面，这姿势倒挺像鳄鱼。

“他们已经走得越来越远了。”佛罗



伦将编好的花环像远处一扔，那花环像被施了魔法般被悬挂在了半空中。

“那讨厌的超能波总算散去了。”洛斯睁开一只眼看着海中的巨沼怪说，“好在海里没什么动静，那女人到底还要耍多少把戏呀。”

“航海士他们不会有问题吧？”佛罗伦拿出精灵球对着那花环所在的地方按动了开光，红光闪现，什么东西被装回了球里，花环也掉在了地上，“我倒不担心小茹，但遇到X会不会有危险呀，毕竟他没带着古拉顿。”

“他们有三个人呢。”洛斯站起来伸了个懒腰，“相比X，那女人才更可怕吧！不过除了风水师的毒系口袋妖怪比较怕那只胡地，另外两个是没问题的。而且……”他将航海士留下的红色精灵球往地上一扔，精灵球裂成了两半，里面是空的。

“什么？”佛罗伦吃惊地说，“他留下了一个空精灵球，古拉顿呢？”

“古拉顿当然是被他带在身上！”洛斯推了一把佛罗伦，“这么简单的问题你不会想嘛？那女人明显想要削弱我们的战斗力，所以才强烈推荐留两个比较能打的留下来看船。”

“怎么会这么复杂……”佛罗伦吐了口气，“大家好好相处不好吗？”

“好好相处？现在是那女人害我们在先。你没见她自从放出了MEGA胡地之后便一直用超能力控制着我们嘛！”

“也不算控制吧，只是用超能波把我们困住了。”佛罗伦望向了渐渐黯淡下来的夕阳。

“他们走了大半天了，那超能波的威力才渐渐散去，可见那胡地的威力有多强。可我想不明白她让胡地费那么大体力使用超能波的目的是什么。”洛斯也望向了夕阳，“不怕把力气都用光么？”

“是不是怕我们突袭她？我们毕竟是海贼呀，人家是贵族少妇。可我们好好的为什么要突袭她呀！”

“这种问题你最好问你自己。”洛斯敲了敲佛罗伦的脑袋，“没把你丢出去突袭她真是委屈你了！”

正说着，躺在一旁的玛利鼠忽然跳了起来，它左右晃动着两个大耳朵，很努力地听着什么。



“怎么了玛利鼠？”洛斯惊奇地问，“发生什么事了吗？”玛利鼠摇了摇头，不过它这个摇头的意思似乎是说它不确定发生了什么事，而不是没有发生什么事。洛斯见状立刻觉得还是回船上比较保险，于是把它抱了起来往船上的方向走去。玛利鼠虽然被抱着，但眼神十分奇怪，似乎是听到了什么让人猜不透的声响一样……

“等等我……”佛罗伦追着洛斯特，一起回到了船上……

而另外那边的三人，在解决掉了周围的一帮野生口袋妖怪之后终于又踏上了旅程。他们在受了喷火龙引起火灾的教训之后，再也没敢让喷火龙出来，取而代之的是一只体型较小的南瓜口袋妖怪——小鬼南瓜。这只小鬼南瓜之前就混在那群攻击几人的野生口袋妖怪群中，一向喜欢恶作剧的风水师趁机将它收进了精灵球内，现在让它走在队伍前方用来照明最好不过了。

当时，在美丽龙与刺龙王的合力下，喷火龙引起的火灾很快便被扑灭了，不过这举动引起了暗地里监视着众人的那些野生口袋妖怪的注意……

四人背靠背站在一起紧盯着周围围过来的那些红眼睛，喷火龙、轮皮象与天然雀都摆出了迎战的姿态。忽然，只听得精灵球开关的声音传来，克莉丝将喷火龙收回了精灵球内，周围顿时变得一片漆黑，只能看到眼前那些眼睛。

怪叫声传来，那些口袋妖怪们也都蹿了过来，只听得胡地的叫声，众人被一股金色光芒包围着升到了树木半空，紧接着从小茹的口袋内发射出的粉红色超能波向周围的口袋妖怪袭去，一阵惨叫传来，那些红眼睛被击退了一半。

“你这胡地倒也真厉害。”航海士称赞了一声放出了盔甲鸟，在胡地那超能波的照射下，这盔甲鸟的全身都被映射成了金色，它向着那些红眼睛直冲而去，凡是翅膀扫过的地方都传来了惨叫，一轮攻击下来，那些红眼睛渐渐退去了。众人这才被放到地面上。这时候前方不远冒出了两个金黄色的大眼睛，这大眼睛像个灯笼般向着这边飘了过来，还没等胡地与盔甲鸟出手，风水师肩膀的天然雀已经飞向了那个小灯笼，周围传来了天然雀拍打翅膀的声音与婴儿啼般的惨叫。风水师向着那方向抛出了精灵球，待那精灵球打开时的光芒定下来之后，天然雀便将它带回了风水师的手中。



“这东西挺好玩，晚上可以拿去吓唬人。”风水师抛出了精灵球，小鬼南瓜从里面跳了出来。这小家伙身上那南瓜的开口处冒着亮光，乍一看还以为是眼睛。

小鬼南瓜见到众人先是吓了一跳，紧接着躲在了树后露出半个脑袋煞是紧张地看着大家。

“别怕，现在咱们是一路人了。”风水师扒开嘴，吐着舌头向小鬼南瓜做了个鬼脸，“你这么可爱，就叫大冬瓜吧！啊？不喜欢的话就叫大西瓜好了！”听见风水师的玩笑，在场的并没有一个人回话，不过小鬼南瓜的紧张感却被主人做出的鬼脸全部驱散开去了，它飘到了主人身边，忽上忽下的移动着，就像一个小灯笼一样。

“还真可爱。”小茹歪着脑袋看着小鬼南瓜说，小鬼南瓜看了她一眼露出了笑容示好。正在小茹也微笑着点头回应之际，它的影子忽然变得巨大无比，并露出了一副凶神恶煞般的表情，黑暗的森林里能看到的只有它那几乎能把人吓破胆的脸孔，小茹与在场的众人不禁都被吓了一跳，惟独只有风水师哈哈大笑起来。

“你会用恐惧颜呀，真不错，哈哈哈……”风水师双手捧着小鬼南瓜说，“我知道你也会为我们照亮前进的道路，你愿意带路吗？”小鬼南瓜点了点头，飘到了半空，它身上发出的光芒足以照亮前面十米开外的路。这一照才发现周围躺着许多被击昏的大力甲虫与投球菇，看样子刚刚那帮野生口袋妖怪都是这些东西，好在都是草系和虫系，盔甲鸟跟胡地足够应付的了。小茹见到这些昏倒的野生口袋妖怪不禁露出了一副怜悯的神情。

“还看什么？”风水师瞪了小茹一眼，“带路吧！”

“我……”小茹拍了拍自己的胸口，刚刚被小鬼南瓜忽然一吓，心情到现在还不能平静，她现在对风水师记恨极了，他先是让天然雀用超能力攻击自己，现在态度又这么强硬，加上刚刚那小鬼南瓜用恐惧颜吓唬自己，她心里想着有机会一定要给他点颜色看看。

“你认识路就带路吧。”航海士也说道，“这地方你来过吧？别让大家走冤枉路了。”

“我就算真认识路也被那大西瓜吓到忘记啦！”小茹没好气地回答着航海士走到了队伍前方，“跟过来吧！”



“你还真认识路呀！”克莉丝追了过去，“你还有什么事瞒着我们？”

“认识什么路？我是按地图指示的走。”

“我看不太可能吧，航海士都说你来过这里！”

“我还说航海士来过这里呢……”小茹与克莉丝吵闹着向密林深处走去了。

接下来这段路上没再发生什么野生口袋妖怪袭击事件，又走了大约一个小时，大家暂且停留下来补充一些食物。风水师也不吃，只顾得跟那只小鬼南瓜嬉戏，想不到刚收服不久便已经成了好伙伴。

“我说。嘿！”克莉丝把水壶的盖子盖上，拍了拍自己的胸口，“小茹。”

“怎么了？”

“今天不早了，我看我们就在这里休息吧。”

“啊？”风水师插嘴道，“天才刚擦黑，休息什么呀。怎么也要走到半夜吧。”

“喂。”克莉丝推了一把风水师，“现在小茹是队长，听她的。我只是在给意见。”

“航海士怎么说？”小茹问道航海士。

“随便你们。”他根本也不是很在乎的样子。

“那就在这里休息吧。”小茹下了决定，“虽然黑漆漆的什么也看不到，但总要留下一个人守夜。不如克莉丝你们三个休息，我在这里留守。”

“脑袋会被你割下来的。”风水师啧啧了一声，“我跟你一起守夜吧。后半夜换航海士跟克莉丝。”

“好吧。”小茹呼了一口气，“是去树上还是？”

“如果你想被虫子咬的话就上去呗。”风水师咔咔地咬了两下牙，“听说这里的虫系与毒系口袋妖怪都在树上栖息着，特别喜欢喝女孩子的血，嘻嘻……特别是你们两个细皮嫩肉的。先从胳膊咬开一个小口，不，也许是脖子，然后贪婪地吸食着你们的血液，哎呀呀……即便侥幸活下来了，身上也会因为中毒长满毒疙瘩，全身溃烂，流脓，牙齿脱落，头发……”

“我还是站着守夜，后半夜也不会到树上去了……”小茹挨着克莉丝坐了下来。

克莉丝抓了抓胳膊上的鸡皮疙瘩：“我也觉得坐在这里就好了，遇到熊之类的还可以应付，要是虫子的话就不好说了……”此刻二人倒是有了一些女生才有的默契。

大家和睦地聊了会天后便休息了。约么到了后半夜的时候，小茹与风水师正在熟睡，克莉丝也打了半天盹儿了，只有航海士一个人还醒着守夜。他回想着这几天发生的事情，还真是不可思议。虽然不知道队伍里这个女人的目的到底是什么，但前面的路真的很艰险。艰险也不算什么，只要大家一起，再困难的事情也能解决掉，因为罗亚尔海贼团从来不畏风雨。关于X嘛……能看看也是好，最重要的是见识一下那最终兵器。虽然没有打算启动它或将它霸为己有，但能见识一下总是好的。小茹知道X的所在地，但似乎并不知道最终兵器就在迷幻之森的地下……

他这样想着拿出了之前在海上捡到的那张航海图——奇怪的事情发生了，在他打开航海图的那一瞬间，航海图发出了一股微弱的光芒，光芒散去之后手中的纸成了一片空白，什么最终兵器、地图海图都不见了。他靠近了挂在枝头的小鬼南瓜，试图借着它发出的一点光亮再细看一下，然而不管怎么看，航海图都是一片空白。

被骗了……航海士将航海图丢在了旁边，回想着那天发生的事情。

那天本是十分和祥的一天，忽然半空中划过一束黄色光芒，紧接着后面跟着的紫色的气流追了上来，两束光芒正面冲击



了起来，待光芒消失后空中落下了这张航海图。

越想越不对劲，航海士看了一眼正在熟睡的小茹，料到这一切可能都是她的诡计，那金色光芒极有可能就是她的胡地。那紫色光芒呢？

莫非……

航海士瞪大着眼睛试图努力联想，虽然有时候幻想的不一定都对，但总能多少知道些眉目。假设那金色光芒是胡地，那紫色光芒一定是耿鬼。能跟小茹的MEGA胡地抗衡，那一定也是MEGA耿鬼才对……难道是……难道是同伴兽使的耿鬼？

航海士想起了跟自己同在一个海贼团的兽使，他一向喜欢操纵鬼系的口袋妖怪，耿鬼更是近乎他的王牌口袋妖怪。但他会认识小茹吗？他也不会平白无故让耿鬼去追胡地吧，更何况他的耿鬼也不会MEGA进化……说起这个兽使，倒不得不提一下他的身世。这个被称为兽使的家伙身上有很多谜团，大家都只知他幼年时曾被迫离开自己的故乡，在野外跟口袋妖怪们一起生活了好久。由于长期与口袋妖怪生活在一起，所以他拥有和动物一样敏锐的感官。他总是会对口袋妖怪展现出无条件的信任与关怀，但对人类却有很深的厌恶情绪。平时即使是面对船上的同伴也不愿过多透露个人感情，如果没有必要，他只会和船长与航海士两个人说话。

不过最近他却和船长发生了一些不愉快，导致他离开了罗亚尔海贼团，也正因为如此，船长才会召回古拉顿分队的一些船员到自己身边，并把航海士派来了这边以便均衡两方的实力。说起那些不愉快，具体发生了什么，连平时跟兽使走的比较近的航海士都不得而知。只记得那天晚上船长一个人站在甲板上，“嗖”的一声，一束黄色的光芒直冲天际，并消失在了远处。这个举动引起了海中的海皇牙的注意，天空下起了阴雨，随即，戴着面具的兽使从船舱跑出来查看情况。再之后发生了什么，航海士就真的不清楚了，只记得第二天兽使便离开了，甚至都没有向自己告别。说起来，自己算是跟兽使走的最近的一个同伴了，但他离去得那么匆忙，到现在已经将近一个月了，一点消息都没有……也正因为如此，航海士最近很少说话，情绪也十分不稳定，像变了一个人一样。也难怪，自己朝夕相处的同伴离开



了，心情自然不会好。其他船员跟兽使走的不是很近，至于他的离开，大家也都不觉得奇怪，只是惋惜了几天就接受现实了。但航海士不这么想，他一直想要搞清楚到底发生了什么，他总觉得兽使的离开并不是那么简单……

至于那金色光芒嘛……船长见到了一次、自己捡到航海图时见到了一次，小茹的MEGA胡地攻击御乌鸦时发出了一次……这些有联系么？小茹的目的到底是什么……看来只有继续跟她走下去才能知道了……

说起来，这一晚上时不时地会有一些口袋妖怪来恶作剧。先前小茹与风水师守夜的时候赶走了一些由小鬼南瓜身上的光芒引来的投球菇与翼路飞蛾之类的口袋妖怪，好在这些口袋妖怪都不是太凶猛，最多只是晃来晃去的。到了后半夜，航海士与克莉丝守夜时周围安静了许多，大概那些口袋妖怪们也休息了吧。航海士听着周围忽远忽近的虫鸣与咕咕的叫声，渐渐地也眯上了眼睛。

正在他稍微放松了一刻的时候，周围传来了呼呼的风声，睁眼一看，前方燃起了大火，正欲起身，周围的树木也都着了起来。怎么会无缘无故着火？一向冷静沉着的航海士伸手触碰了一下那些火苗，居然一点都不热。

“哦……”航海士用手指头敲了敲手中的精灵球，一股黑色光芒从球中发出并向周围扩散开去，只听得呜呜几声怪叫，一些鬼火飘飘然地离开了，周围的火势也不见了。

真是爱恶作剧的鬼系口袋妖怪，航海士想着又坐了下来。旁边似在熟睡的小茹睁着一只眼，将航海士的举动全看在了眼里：除了刺龙王、爆风鼠、轮皮象与盔甲鸟之外，他还有什么口袋妖怪在身上……



8.忍者蝉

入夜了，圆月挂在空中，此刻的洛斯与佛罗伦已经睡下了，只留下水中的巨沼怪与兵长蛙在守夜。巨沼怪还像下午那样把大半个身子都埋在土里，而兵长蛙则蹲坐在早前壶壶龟在的大石头上注视着远方并时不时地发出一声蛙鸣。这里比起森林中来说算是安全多了，周围根本不会有野生口袋妖怪来袭击，也不会担心有什么海盗船来轰炸。

甲板上闪过了一束绿色的光芒，随后传来了缓慢的脚步声，兵长蛙一蹬后腿儿，轻松跳到了高处，原来是洛斯的玛利鼠。它向玛利鼠招了招手，玛利鼠立刻跳入海里向这边游了过来。

“露！”玛利鼠张着两只小手对兵长蛙说着什么，它的表情有些严肃，“丽露！丽丽露！”

“蛙？”兵长蛙听着玛利鼠的话歪过了头，稍微思考了片刻后跳入水里向着远处游去了。也不知道过了多久，它带回来了一只受伤的口袋妖怪……

听着兵长蛙与玛利鼠急促的叫声，佛罗伦揉着眼睛跑到了甲板上，趁着月亮的光芒他见到兵长蛙正拖着一只受了伤的忍者蝉。

“怎么会这样？”佛罗伦把伤痕累累的忍者蝉抱到了甲板上，它身上满是抓痕，连翅膀也折断了一半。忍者蝉见到佛罗伦激动地拍打了一下翅膀便晕过去了。

“我正做梦呢，干嘛把我叫醒，不就是一只忍者蝉嘛！”洛斯挣脱开了佛罗伦的手转头向自己的房间走去，“不要叫我，让我睡会儿。”

“别，这只忍者蝉好像很熟悉。”

“忍者蝉长得都一样，你想行善救它就救吧，也行行善让我睡觉去。”洛斯说着便倒在地上打起了呼噜。

“气死我了……”佛罗伦抛出了精灵球，周围虽没什么口袋妖怪出来，但却看见一只大爪子把洛斯抓了起来，并把他带到了甲板上。

“做什么……”洛斯十分委屈地倒在了甲板上，玛利鼠见状跳到了他的背后焦急地跺起了脚，“玛利鼠，你别闹……”他拿精灵球收回了玛利鼠。

“你再这样，我就让大食花使用烦恼种子了呀！”佛罗伦拿出了另外一个精灵球，“精神点！”

一听佛罗伦这么说，洛斯立刻爬了起来，他看着甲板上的忍者蝉神色凝重地说：“确实伤的很重，像是被什么飞行系口袋妖怪打的。”说到这里，玛利鼠从精灵球里跳了出来对着二人跺起了脚。

“你怎么了玛利鼠？”洛斯拍了拍玛利鼠的脑袋，玛利鼠走到忍者蝉旁边，用自己的大尾巴轻轻抚摸着它的后背。

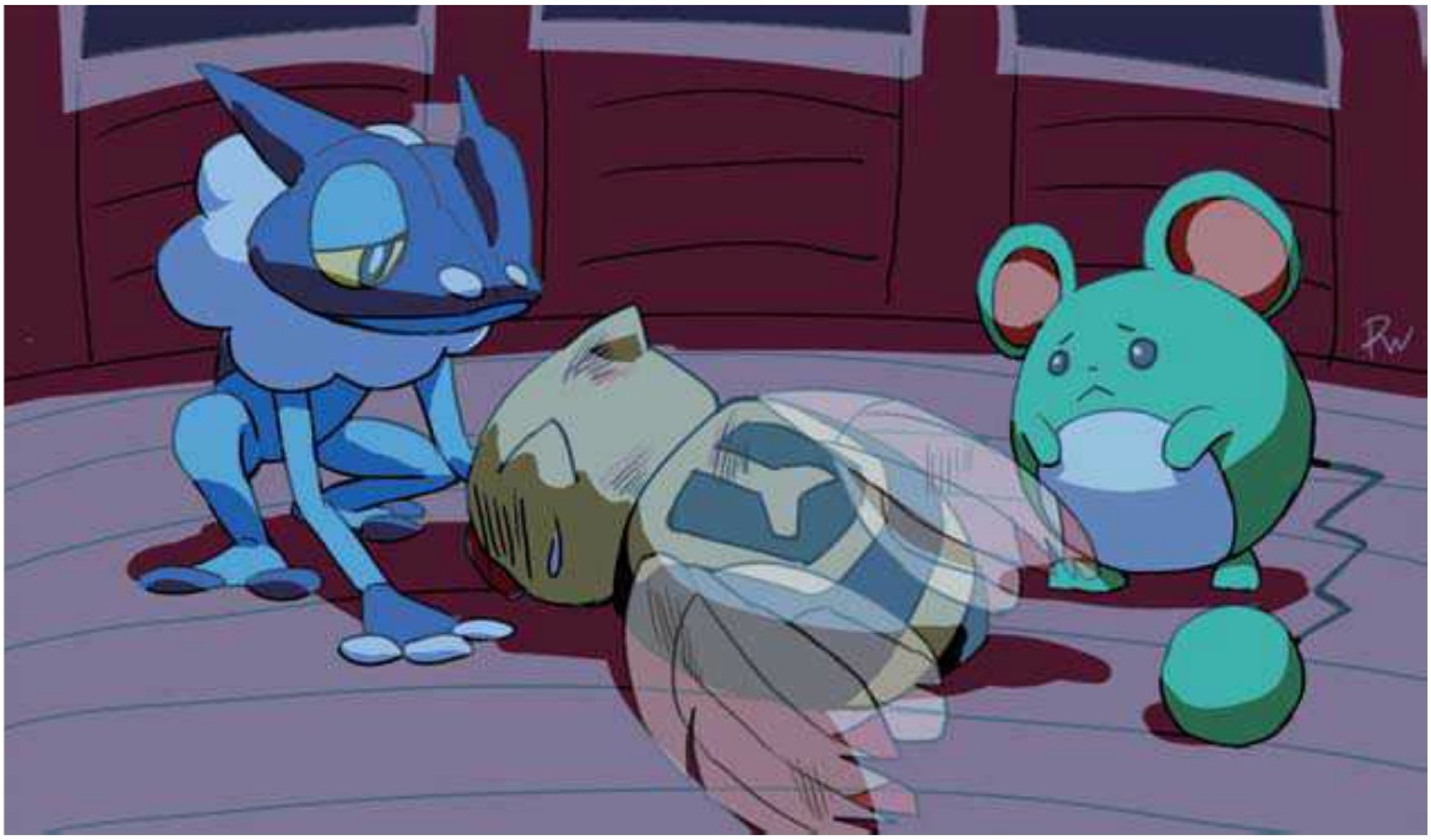
佛罗伦见状心中有些慌张：“忍者蝉速度这么快，怎么会被飞行系的口袋妖怪打到呢？”

“估计是不小心被打到的吧，或者攻击它的口袋妖怪会什么必中技之类的技能。”洛斯又打了个瞌睡，“你说它很熟悉是什么意思。”

“我怀疑它是兽使的口袋妖怪，你看玛利鼠对它多亲热。”佛罗伦将手掌放在了忍者蝉的身上并念起了咒语，一股柔和的光芒从他的手中发出，忍者蝉稍微恢复了一些生气，它睁开眼睛激动地望着洛斯与佛罗伦，似乎要表达什么，但可惜它的身体还不能动，而且这种眼神也不是人类能够看得懂的。

说起来兽使这个人，他一直都待在海皇牙那个队伍里，本已是甚少见面，加上他那厌世的性格大家之间的联系就更少了。至于他有什么口袋妖怪大家也只是知道个大概状况而已，毕竟他能召唤出野生的口袋妖怪当他的临时同伴进行攻击。

“如果只是普通的口袋妖怪，玛利鼠



跟兵长蛙也不会专门救它吧！”佛罗伦焦急地说，“你快点给它包扎一下，我的法术只能助它恢复元气了。”

“这倒也是，说不定真是那个讨厌鬼的口袋妖怪……”对作为猎人的洛斯来说，野外求生与自救技能也算是本职的拿手好戏。他熟练地将忍者蝉的翅膀包扎了起来之后便开始煎制草药，忙活了好一阵，直到喂它喝下去之后才松了一口气：“它明天一早就会醒的，到时候就知道怎么回事了。我去睡觉了。”可是他刚一转身便又被那只大手抓了回来。

“又做什么？”洛斯往周围挥了挥拳头，“别仗着你是鬼系口袋妖怪就欺负我，我想打你照样能打得到。”

“你先别睡，我总觉得有什么东西在监视着咱们。”

“什么意思，是你的亡灵古树么？”洛斯伸手往周围摸了摸，“去哪了？快点出来，我陪你玩扔花环。”

“不是亡灵古树啦……是亡灵古树感觉到的，然后告诉了我。”佛罗伦往周围望了望，确认没有动静的时候，悄悄伏在忍者蝉耳边说了句什么话，然后便捂起了自己的耳朵。

“让它用超音波呀？用超音波你捂耳朵也没用呀。”洛斯往周围看了看，发现除了天空中的圆月之外就只剩无边无际的大海与丛林了，根本看不到什么东西。

不过还没等洛斯反应过来，周围便传来了小孩子的尖叫声、树叶拍打甲板声还有长指甲抓木板声，洛斯与玛利鼠听到立刻捂起了耳朵，原来佛罗伦捂耳朵是这个意思。这样闹了大概一分钟，周围并没发生什么异常状况。洛斯真的困得不行了，他半睁着那朦胧睡眼将玛利鼠收回了精灵球里：“闹够了没，能回去睡觉了不？监视咱们的人在哪里？”

“唉，好吧好吧。既然亡灵古树这样闹都引不出来，那看来是我多心了。”佛罗伦说完便跟洛斯走进了船舱里，只剩下忍者蝉一个在甲板上休息。

过了大概有十来分钟的样子，空中一个黑影子向着忍者蝉滑翔了下来，在即将触到它的那一瞬间又飞回了高处。这样反复试探了两次之后，它的身上爆出一股黑光向着忍者蝉急袭而来。就在那一瞬间，甲板上另外一个黑影子忽然出现在了它的背后，随后两根尖锐的树枝凭空出现，正好刺中它，呱呱声传来，那影子飞到了桅

杆上，洛斯与佛罗伦从船舱内跑了出来，见到那被刺痛的影子正欲回击。

“又是这只御乌鸦！”洛斯说着拉起了弓箭，一箭射去正好射在桅杆上，那御乌鸦全身散发着黑光俯冲了下来。这时船舱里忽然冲出了一只仙钻石挡在了御乌鸦前面，御乌鸦见状立刻刹住脚步，见到属性上不利自己的仙钻石它立刻觉得十分不妙并决定转身逃走。

“你跑得了吗？小豹豹！”洛斯喊了一声，甲板上凭空出现的蔓藤缠住了御乌鸦的两只脚，紧接着连翅膀也被缠了起来。小豹豹站在它前面，身上聚集起了柔和的蓝光，有着天上月色的照耀，这蓝光越来越刺眼。

“小豹豹，月光爆破！”洛斯喊了一声，小豹豹使出了月光爆破技能，轰的一声，御乌鸦被这强大的技能打个正着。这还不止，船舱中急速冲出的卡波郎跃向半空，向着御乌鸦的脑袋飞踢一脚，将它彻底击昏了过去。

“啊……”佛罗伦紧张地说，“我们这么做是不是太残忍了？”

“这主意可是你想出来的！而且对付敌人根本不用讲什么道德不道德，击败对方才是重点！”洛斯蹲了下来细看着这御乌鸦，发现它的身上还残留着一丝丝的血迹，其中一根羽毛上还有一小片昆虫的翅膀碎片。不用想了，攻击忍者蝉的肯定是它。

“快帮我把它绑起来！”洛斯喊了一声。

“哦！”佛罗伦哪敢大意，立刻跑过来按住了御乌鸦，洛斯趁机把余下来蔓藤割断，并抽出腰间的绳子将御乌鸦又紧紧绑了一圈。

“我觉得这样还不够。”洛斯想了想望着地上的黑影子说，“你能把它整个操控起来吗？”那影子向洛斯点了点头，现出了亡灵古树的原型，它脚下又蔓延出无数的蔓藤并绑住了御乌鸦，顺着那些蔓藤可以看到，御乌鸦的体力正被一点点的抽取着……

“你太残忍了！”佛罗伦捂着脸跑到了亡灵古树身边，“我们不可以这样。”亡灵古树诧异地看了佛罗伦一脸，正犹豫要不要停止时，洛斯跑了过来揪起了佛罗伦的耳朵，“你难道不知道这只御乌鸦给我们带来了多大的麻烦？”

“但我还是觉得好残忍……”



“它不仅把我们引去虾虾岛，还控制着幽灵海盗船攻击我们，现在还打伤了兽使的忍者蝉。”

“你不是不紧张忍者蝉吗？”

“本来是不紧张，但现在看来这只忍者蝉极有可能是兽使那只。”洛斯的神色变得凝重起来，“我怀疑兽使是想派忍者蝉来给我们传达什么消息。”

“传达什么消息……”

“我们问问它不就好了。”洛斯走到了忍者蝉的身边对着他描述了一下兽使的样子，“戴着面具，面具……”

“直接问啦！”佛罗伦抚摸着忍者蝉的小脑袋问道，“你认识兽使吗？”

“知，知……”忍者蝉十分激动地叫了起来，不过它的体力还是很差，几乎发不出声音来，这时玛利鼠又从精灵球里跳了出来，向着佛罗伦与洛斯点了点头，似乎是确认了这只忍者蝉就是兽使的口袋妖怪。

“你真的是兽使的口袋妖怪呀，御乌鸦为什么会攻击你，你们之间有过节吗？”洛斯抓着自己的脑袋，死活想不通是什么原因，“兽使那个家伙不是已经离开了海贼团，会派你来传递什么消息呢？莫不是他跟那小茹是一伙的吧……”

“知！忍忍！”听到洛斯这样说，忍者蝉的情绪变得十分激动，它努力地翻着身子想要表达什么，看样子并非像洛斯说的那样。

“我看不会吧！”佛罗伦反驳道，“兽使怎么会跟小茹是一伙的，你这莽夫的想法太天真了。但我觉得御乌鸦很可能跟小茹一样是理查家族的人。”

“为什么这么说？”

“我们第一次见到小茹她便要求我们去虾虾岛帮她找宝藏，你们在那里遇到了御乌鸦；等出来时我们遭到了亡灵海盗船的攻击，操控着船的也是御乌鸦。虽然小茹的胡地把它解决掉了，但现在它居然一路追我们到了这里，还打伤了忍者蝉。”佛罗伦念念有词地分析到，“让人疑惑的是，我们这么多人的力量都不能接近幽灵船分毫，单凭小茹一只胡地就把克制自己属性的东西打跑了，莫非是那御乌鸦故意放走我们的？根据这些推测来看，可能性只有一个……”

“什么可能性？”

“可能性就是……我怀疑我们都受骗了！这只御乌鸦可能是小茹的口袋妖怪。是她命令御乌鸦造出了虾虾岛的假象让我们误以为她是个手无缚鸡之力的少妇，在被航海士拆穿了以后，她又放出胡地去攻击御乌鸦以博取我们的信任。现在又让御乌鸦监视着我们。”

“御乌鸦哪会制造什么幻像……而且你对小茹的态度怎么忽然转变得这么厉害？”洛斯惊奇地说，“而且它哪有你说的这么厉害，你看它三下两下就被我们解决掉了……”

“那是咱们运气好！”佛罗伦摇了摇头，“如果不是让忍者蝉引出它，我们根本不可能跟它正面接触。它确实很聪明，但是这次它大意了。”

“我的小豹豹一记月光爆破就把它击败了！”洛斯昂着头拍了拍身旁的仙钻石赞叹道，“小豹豹你太强了！”

“钻！”小豹豹兴奋的围着洛斯转起了圈，能得到主人的赞叹它表示十分开心。

“要不是亡灵古树潜伏在影子里，我们根本不可能得手吧！”佛罗伦说，“而且因为今天月光充足，所以小豹豹的月光爆破威力才异常地大。”

“你现在的思维和说话的语气都像极了那个憨子。”洛斯敲了敲佛罗伦的脑袋，“别以为你随便推理一下就可以当真！你也别妄想贬低我的小豹豹！”

“小豹豹！”他说完后便用脸蛋蹭起了仙钻石，“你好厉害！”

“如果是航海士的话，他现在会怎么做呢……”佛罗伦忽然觉得只要自己愿意

动脑筋，很多事情也是可以想通的。于是感觉越来越上瘾了，他转动了一下眼珠，“咱们快去通知他们吧！”

“怎么通知，通知什么？”洛斯耸了耸肩，闭着一只眼调皮地说，“现在船在这里停着，又不知道他们去了哪里，联系不上吧？”

“不如等忍者蝉好了让它过去？”佛罗伦竖起手指说，“它速度那么快，应该很快可以追上去。”

“忍者蝉过去了又能跟它们说什么呢？”

“至少告诉他们小心小茹吧，或者忍者蝉可以揭开所有的秘密？”

“你个笨蛋！”洛斯特敲了敲佛罗伦的脑袋，“我还以为你变聪明了，但怎么我追到最后你又说这么蠢的话！”

“啊？哪里蠢了，我说的句句都是道理吧！”佛罗伦挠了挠自己的脑袋，“很痛的。你难道想大伙都陷入危险么？”

听佛罗伦这么说，洛斯也不想再继续开玩笑了，他神色凝重地走到了甲板边，望着半空的圆月：“以那个憨子的心眼儿来说，他是肯定会留心那个女人的。但如果他也像御乌鸦一样大意就惨了。以他那种人来说，是很容易发生那种情况的，希望他们平安无事吧！不过你带回来的那种女人就像一个定时炸弹。”

“什么叫那种女人？”佛罗伦反驳道，“作为一个牧师，我不能见死不救吧！”

“你还不是牧师……”

“将来会是的。”佛罗伦呼了一口气，“总之我们先努力把忍者蝉治疗好吧！”

“嗯……”洛斯坐在甲板上望向了茫茫夜空。

这时，夜色中闪过了一个紫黑色的影子，像耿鬼……那影子浮在半空中正好融入夜色，它看了看忍者蝉与船上的两个人，转身向着来时的方向飞去了……

未完待续





圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 15

前情提要：禁军统领选拔大赛如期进行，第二轮的比赛中发生了意外：在玛利鼠麦林对玛狃拉门罗的一战中，因为自己的每一招都无法有效伤及对方，恼羞成怒之下，在仗着等级压制最终将对手打到濒死后，又进行报复性地殴打，到这玛利鼠被活活打死。此举激怒了民间组织——对战协会，会长唐季臣召集比赛精灵罢赛以给帝国施压严惩凶手。与此同时，雪崩山帝国边境外的一个精灵聚居点——宿场町，也都听说了比武大会的消息。

55 一个精灵的救助队

宿场町地处雪崩山帝国南部偏东的极圈之外，再往西南便是针叶山，而雪崩山帝国比武大会的消息，则由去采购的变色龙兄弟带来的。

当回到宿场町，变色龙兄弟把一大堆货物清点入库后，便去宿场町的湾天鹅酒吧就喝酒，这也是他们兄弟俩长年外出之后回来的一个习惯，由于走南闯北每次回

来都会带来不少见闻，因此早已很熟悉的宿场町住民以及附近口袋乐园行会的精灵们，便都围过来让他讲见闻。而这次外出归来，由于雪崩山帝国距离这里不算远，又经常去，因此大家都没打算听什么新鲜的，没想到变色龙兄弟竟然讲起了比武大会，而在这兄弟口若悬河的讲述中，旁边一个没有参与围观的、默默喝酒的精灵，却为之一振，他便是之前曾经跟随大队去雪崩山帝国的都城雪峰顶城的土龙诺克。

现在的土龙诺克，依旧在独自支撑着电飞鼠救助队。由于电飞鼠艾蒙在大家逃离雪崩山时失踪，又由于成功完成了高难度的委托任务，所以冒险协会也终于批下了电飞鼠艾蒙和土龙诺克申请的“电飞鼠救助队”的申请，但是队员现在只有艾蒙一个，艾蒙此前的吹牛大话、志大才疏大伙都看在眼里，现在又只有一个队员，因此无论奥沙怎么帮他宣传，也没有其他精灵加入到这电飞鼠救助队中来。虽说诺克也以“电飞鼠救助队”的名义参与了针叶山守卫的战斗，但他基本上是打酱油。

而后诺克又回到了混日子的状态，玛利露利每天都在揭示板上发布救助委托任务，诺克曾经尝试去接简单的任务，但委托方一看只有诺克自己，不禁又都撇嘴，结果往往抗议到行会去。而行会的会长、小球獭奥沙对于自己行会下挂靠着的这个单人救助队本来就心虚，因此不仅要好言安慰委托的精灵，最后还得免去委托金并



委派高等级的救助队去帮忙完成来让对方别把这事声张出去。一来二次，连奥沙也不得不委婉地告诉诺克：在队伍还没有第二只精灵前，别去接任务，反正行会对整月没接到任务的队伍，也有最低的保障费用。

但诺克并不想这么被养着，每天都去最低级的迷宫，虽然没有委托，但也能捡到些树果甚至苹果来充饥，顺便也能和一些低级的精灵们切磋切磋攒攒经验。而每天回到宿场町，都不会先回行会，而是去湾天鹅的酒吧要杯树果酿制的酒。

他喝的是闷酒，几乎每天他都在想自己要不要回到矿上去当回挖煤的矿工，而每次这么想又觉得对不住已故的好友——电飞鼠艾蒙，自己在这撑着，艾蒙的遗志尚在；可如果自己都不干了，从小没有父母的艾蒙在这世上最后的一点留存便也都不在了。可如果继续帮着艾蒙，却只能过着寄人篱下、被施舍的日子，现在他的一日三餐都是去初级的野外迷宫里找，而行会给的最低保障，他则拿来在酒吧喝酒，一天又一天地在这个二选一的命题中跟自己较劲。

而这一天，从雪崩山帝国雪峰顶城采购货物归来的变色龙兄弟成为了焦点，他们说自己的运气极好，难得去一趟雪峰顶城，结果赶上帝国正在为选拔禁军统领而举办比武大赛，虽然几乎没有最终形态，但打得也蛮激烈的，而且不光有雪崩山帝国本地的精灵，还有一些生活在边缘地带甚至有史前的冻土龙以及那里原本没有的电飞鼠参战……

诺克听到这里就愣了一下，马上挤进围观的听众们中间，问：“电飞鼠？是艾蒙么？”

“艾蒙？”变色龙弟弟眨眨眼，看看哥哥然后才想起来，“是不是我们宿场町原来也有个电飞鼠？”

“嗯，好像是……”变色龙哥哥努力回忆着，“对，是有个电飞鼠……”

“我说，大家好歹都在宿场町，怎么这么轻易就把它给忘了？”诺克很不高兴。

“什么忘？是根本没留意好吧？”变色龙哥哥道，“那个穷鬼来我们这根本买不起东西，所以我们对他没印象不是很正常么？你是……哦，也是和那穷鬼一起组救助队的那个土龙吧！”

“你……对逝者有点起码的尊敬，好吗？”

“什么？逝者？”两个变色龙对望了一眼，“别告诉我们是接受委托任务时殉职的。”“不能吧？得多大胆子，找我们宿场町那电飞鼠做任务？”

“你们……”诺克说不下去了，对两个变色龙怒目而视。

“哎，你瞪我们干什么？”变色龙哥哥道，“还想跟我们兄弟俩比试比试？”

“哎呀，诺克啊，你冷静冷静吧。”有好心的精灵劝，“变色龙兄弟都是去迷宫里摆摊做生意，本事大得很，你可别找麻烦了。”

也有精灵劝变色龙兄弟：“别生气别生气，您二位在宿场町这身分地位，跟他这样的生气，多掉身价啊？你再跟他动手，以后他更有吹牛的资本了。”

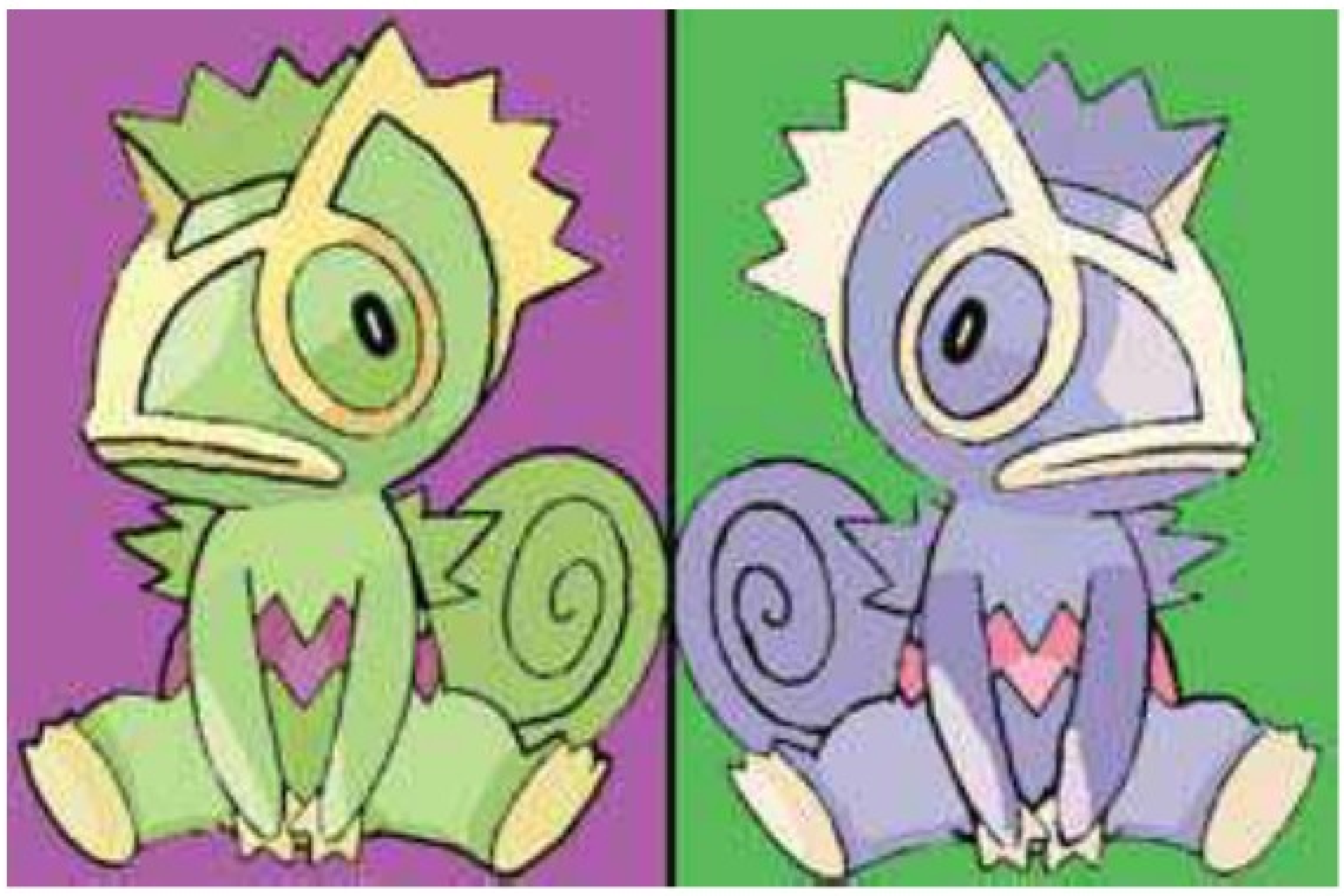
“哈哈哈哈。”周围爆发出一阵笑声。诺克当然知道自己不是变色龙的对手——不用说诺克，就连这周围嘲笑他的那些精灵，尽管没几个是救助队探险队的，但大多数也都比他要强，真动起手来他也要吃亏，何况他天性就懦弱。

最终，诺克灰溜溜地逃出了酒吧。又来到了饭店上方的一个平台，难过地远眺着。

“你还真是缩啊！”背后一个声音传来，把诺克吓了一跳，回头一看，原来是已经进化成钢帝企鹅的布林拉普，参与针叶山守卫战的都是行会的精灵，知道布林拉普是雪崩山的王储，而大多数宿场町本地的居民，甚至不知道就在不久前自己生活的地方差点就被战火蹂躏，更不知道这个成天混在宿场町和口袋行会的钢帝企鹅会是雪崩山帝国的什么王族，所以在酒吧中基本没有精灵注意到它。

“这……不缩难道和他们打么？”诺克一脸委屈，“这些忘恩负义的家伙，我当时就不该参加针叶山的防卫战去击退猛犸大军。”

“哈哈哈！”这次是布林拉普笑了，“说得像是因为你去我们才击退猛犸大军似的。”



“呃……”这下诺克也给说得没词了。

“行了，我也不是追上来嘲讽你的。”布林拉普收回了笑容，“你觉得，变色龙兄弟所说的在雪峰顶城比武大会上看到的电飞鼠，会是艾蒙？”

“嗯嗯……”诺克点头，“但是，我想不通他有什么可能会在那种暴风雪中活下来。”

“我也觉得没可能。”布林拉普说，“但是呢，反正现在你也没事，不如过去看一看。”

“我……去那里，不会被发现吧？”诺克问。

“哈哈。”布林拉普再度笑了起来，“跟你透个底，我在雪崩山的朋友天天派部下给我送消息。我们刚逃离雪崩山时，通缉令上只是写着一个圆企鹅和一个小火鸡，其他都没提，我和福特玛尔是皇亲贵胄，他们不敢提，至于你和艾蒙，完全就是空气，他们没留意到你还不是很正

常？”

“这……”诺克的脸臊得通红，就要往地里钻时，被布林拉普又制止住了：“停，你要钻地缝你下台阶了再钻，这下面就是住家，你这一用钻地直接从人家棚上掉下去，算怎么回事？”

“……”诺克彻底无语了。

“王子殿下就不要这么羞辱他了吧。”又一个声音传来，原来是双贝海獭福特玛尔，“当时我被艾蒙电昏过去，还得亏诺克潜力爆发打退了那些狃拉呢，估计是当时滚成雪球那些狃拉们没看清吧。总之，既然没被通缉，那就去看看，万一真的是艾蒙呢。”

“可是……我自己……”诺克嘟哝着，然后猛地嚎啕大哭起来，“王子殿下说得对，我真的是很缩很胆小……我自己不敢去！”

“没让你自己去啊。”布林拉普慢悠悠地说。

“哦？难道王子殿下和福特玛尔大师要很我一起去？”诺克止住了哭。

“省省吧。”布林拉普道，“我这模样去雪崩山，不是等着被发现呢？”

福特玛尔则一脸正色：“王子殿下打算帮你雇佣探险队或救助队。”

“啊！是吗？那真的太谢谢了！”诺克连连鞠躬，彻底把布林拉普的嘲讽抛诸脑后。

56 超轻松任务

由于经历了此前协助针叶山的那次守卫战，我——老家在芳缘，在财宝镇开酒吧的叫斯潘达的圈圈熊，和波加一行回财宝镇的计划便再度被拖延——事实上，在宿场町外的口袋乐园基地待这么久，除了主人奥沙的热情挽留，以及进化成了钢帝企鹅的布林拉普的反复劝诱，还有个极其重要的原因，就是在此之前波加收到了



大嘴鸥信使送来的来自财宝镇行会的信，写信的是财宝镇行会的老大胖可丁。乍一看，信上都是家常，比如哪个队员的老婆给生个宝宝啦，同在一个探险队的夫妻档因为离婚导致队伍都散了啊，天气凉爽就是缺少雨水等等，另外也说，伦帕帕大婶帮着也把我的酒吧打理得不错，可谓是四方宾客盈门，连以往比较少见的乘着陆行泡泡的海洋精灵都有不少光顾的……

而我和波加马上敏锐地意识到：现在的财宝镇很危险，常规的如虾蟹等根本无需乘陆行泡泡，乘坐这些的都是那些没有腿脚又不能飞的水生精灵，虽然封锁之海的露琪亚城已经由国王金格多拉成功干掉了钳制王庭数代的教会、对露琪亚神的惟一崇拜也已废除，但一些支持旧教会势力的精灵还在悄悄活动，而这也是玛娜菲一直被波加和阿嘉悄悄保护的重要原因。如今来到远离封锁之海的雪崩山帝国，玛娜菲自然也安全了许多，因此当收到胖可丁老大的这封信后，波加当即决定：继续留在宿场町——尽管也是探险队，但这毕竟是别的行会，所以不方便去接任何委派，因此更多的时候除了我们自己彼此间切磋切磋避免技能荒废，更多的时候是玩乐，这倒也挺好，很难有这么长时间的休假

呢。

当然，所谓的切磋，更多时候是波加、阿嘉在训练，而我则像个奶妈一样带着小玛娜菲及小六尾洛凯恩到处玩乐。就在这天，玛娜菲再度用超能力载着小六尾浮在空中玩，由于洛凯恩是干旱特性尾巴上发着光芒，因此在夜空中飞时如同一盏灯一般明亮，非常好看。而且大概是其生母是莱希拉姆神使的缘故，洛凯恩虽然年纪小但已经知道如何控制尾巴上的光芒了，起码在睡觉的时候会把光芒熄灭避免影响到同屋的我，而在空中玩的时候也不会像战斗训练时亮得犹如太阳光般刺眼。就在两个小家伙玩得高兴时，布林拉普带着福特玛尔和诺克来了——这家伙尽管已然进化成了威严的钢帝企鹅，但性格上还总是带着之前的那种诙谐和不着调。

“哎哟，玩得蛮开心的嘛。”布林拉普来了就打招呼，“这天都黑了，还在天上看什么呢？”

“孩子们玩玩嘛。”我答，“王子殿下听说没？你国正在举行禁军统领的比武大赛。”由于当时在湾天鹅酒吧有口袋乐园的精灵在那喝酒，所以回来后这个消息便在行会传开了，我自然也知道，当然也听说诺克差点没和变色龙兄弟打起来，不过原因没说明白，毕竟身为救助队或探险队，并不方便跟着凑热闹围上去威胁诺克，尽管他们也还很鄙视诺克。

“当然听说了，是选禁军统领。”布林拉普答得很干脆。

这时玛娜菲也用超能力把小六尾轻轻放到了地上，然后两个小家伙一起来给布林拉普他们问好——比起刚来这里时，小六尾洛凯恩的心扉已经敞开很多了，起码不会像当时那样见到陌生精灵就拼命去躲。而时间久了和布林拉普熟悉起来，便也能主动打招呼问候。

“真是小乖乖呢。”布林拉普很喜爱地摸了摸两个小家伙的头。

我看看一旁闷闷不乐的诺克，问：“怎么？听说你在酒吧被欺负了？”



诺克很委屈地点点头。而布林拉普，则把过程添油加醋地说了一遍，一本正经的福特玛尔则帮着把夸张的部分还原。我当然没去在意布林拉普的添油加醋，而是惊异于艾蒙是否还活着——说实话，比起布林拉普和波加他们那些跟艾蒙同时去趟雪崩山帝国的精灵们，我和艾蒙基本没什么感情，甚至有些厌恶，但毕竟逝者为大，因此现在尽管缺乏好感但毕竟也算个至死都在为理想而拼搏的可怜虫。而当听说雪峰顶城也出现了一个电飞鼠时，我也不禁一惊。

“斯潘达。”布林拉普也恢复了一本正经的表情，和进化之前的金顶企鹅形态正经时越发滑稽的模样不同，现在布林拉普正经起来，从里到外透露着帝王的威严。他对我说：“艾蒙也是保护我去雪峰顶城的救助队员之一，他蒙难我肯定心里不好受，所以，哪怕像这次这么微乎其微的可能，我也需要确认，那个电飞鼠，到底是不是艾蒙！”

我点了点头：“王子殿下，难得你这么重情重义……”

“但是呢……”果然他开始转折了，“我和福特玛尔都太明显，现在回雪峰顶城明摆着是去找麻烦的。所以，斯潘达，你就帮我去确认一下吧。”

“啥？”我就猜想布林拉普叫上我没

好事，本能性地我便连连摆手，“波加和阿嘉正在那面训练，他们等这机会等很久了！”

“他们等什么机会啊。我还不知道他们？纯粹是闲着没事解闷呢。”布林拉普又看看我，“最关键的，他们俩是被雪峰顶城警卫队通缉过的，而你不同，雪峰顶城的狃拉警察们谁都没见过你。”

“等等……”我止住了夸夸其谈的布林拉普，“这口袋乐园行会的救助队员和探险队员，应该大多数都没去过雪峰顶城吧？”

“可他们都是要钱的……”

“不是，王子殿下您不会连委托费都支付不起吧？”

“当然不是，可问题是这次不是我委托，而是他。”说罢一指土龙诺克，“他的经济状况你知道吧？行会里领低保的。”

“我知道，可您既然这么想帮助他，殿下您就不会帮他把委托会支付了？”

“当然可以，但这任务完全没难度啊，你只要跟诺克去趟雪峰顶城，确认下比武那个电飞鼠是不是艾蒙就行。”布林拉普解释，“但是呢，我和福特太显眼，波加和阿嘉又被通缉，只有你……”

“好，就算他们雪峰顶城的精灵不找我麻烦。就我和诺克，两个普通系的结伴而行，沿路碰上几个格斗系的强盗，我们俩岂不是全都交代了？”

“他不是会超能力嘛。”布林拉普指了指玛娜菲，“这个小东西上次去雪峰顶城时装扮成了天气娃娃，一路过来不是都没事？”

“万一出事了呢……”

“放心吧，玛娜菲可是有神灵相助的。”

“呃……”

“还有就是，雪崩顶城居住的大多数都是冰属性。所以呢，把小六尾也带去好了。总之，这次就当出去游山玩水，、顺



便帮帮诺克好了。”见我还在犹豫，布林拉普提低下身脸凑到我身前，“这么有闲情，不打算去雪峰顶城看看比武大会？”

这一句话果然有杀伤力，最终，以我作为队长，小六尾洛凯恩和玛娜菲王子，带上本身发布委托的诺克，向着雪崩山帝国的都城——雪峰顶城进发，而目的也不是什么救人或者什么别的，只是去确认下比赛场上的电飞鼠，如果是艾蒙，就喊回宿场町；如果不是，就或者看比赛或者回到口袋乐园行会，总之，这是一趟极其轻松的任务之旅。

57 码头风波

第二天一大早，我就带上六尾洛凯恩和打扮成雪天天气娃娃的玛娜菲，跟着土龙诺克，前往雪崩山帝国而——就如布林拉普所说，这一路去雪峰顶城，简直惬意得如同游山玩水，这些天恰逢天气晴朗，而整个大平原和地平线尽头的山峰，亦已由于前些日一场接一场的大雪而银装素裹，举目四望皆白皑皑的一片，而天则是万里无云的清澈的湛蓝，寒冷的空气吸入肺中的感觉更是清爽。玛娜菲和洛凯恩两个小家伙尤其开心，来了兴头玛娜菲便用超能力把洛凯恩悬浮在天上，于是两个小家伙在空中飞来飞去地玩闹。

诺克看我们这闲庭散步般的游逛，焦

急了起来，对我说：“斯潘达大哥，我们快点赶路吧！”

“急什么？按照时间推算，我们会赶在比赛前到达雪峰顶城的。”

“可是，我挂念艾蒙……”

“你挂念？”我苦笑，“兄弟啊，那个电松鼠到底是不是艾蒙都难说呢，你挂念啥？再说了我们现在抓紧赶路提前半个小时去，又能怎么样？如果不是艾蒙他还能变成艾蒙？还是艾蒙在这半小时内会被干掉？”

“这……”嘴笨的诺克再度无语，于是只好跟着我们游山玩水的速度前行。

到达了海边码头，便搭乘玛利鼠的船，不过在我们准备踏上船时，船上的几个乘客引起了我的警惕——船上，端坐着一个蛮力鳄和几个小锯鳄！无论是在巨大火山还是露琪亚城，我都听说过有关大力鳄水贼的传说，这些无论水上还是陆上都有蛮力且下巴咬力大得出奇的种族，经常去做掠夺甚至屠庄的勾当。而且他们明明是水系口袋妖怪，可以自己在海中游泳，可偏偏要搭乘玛利鼠们的船，到底是怎么回事？

“欢迎乘船！”前来迎接的利利鼠用大而圆的尾巴弹跳着来到我们面前。我则赶紧摆手：“呃，我们还不着急，你们先摆渡别的精灵吧。”



“哦，真可惜，那再见啦。”利利鼠说着，便一蹦一跳地绕过我去迎接们后面前往船上的两个精灵，一个戈莉亚和一个哥特米尔，她们正朝船而去，利利鼠便也迎上去，于是，两个超能系的人形精灵，便跟着利利鼠上了船。

“真是可爱呢。”我捏着下巴看着戈莉亚和哥特米尔款款登船的背影，不禁赞叹。

“斯潘达大哥。”一旁的土龙诺克道，“我感觉那两个超能系精灵有危险，要不我们跟上去吧！”

“什么危险？”

“那些小锯鳄和蛮力鳄啊。”诺克抬起尾巴指着船上，“你看他们，牙都龇在外面，一看就不是善类。”

“哎呀，龇着牙也是水系、又不是恶系。”

“可是那么大的颚，肯定会咬碎一类的恶系技能吧？而且数量又占绝对优势……”

“我当然知道，所以我才不上那船。别多管闲事了，去找别的船吧……”我说着就要带着玛娜菲和洛凯恩离开，结果诺克一下弹到我面前挡住了去路。

“你要干嘛？”我皱皱眉，“你该不会看上她们了吧？”

“是你刚才夸她们可爱的！”诺克嘴还挺硬。

“我啊。”我大笑，“我就那么说说，你还真以为我是那种大街上看到可爱妹子就搭讪的色棍？好了，我既然没喜欢她们，那我们就不必冒险了，继续找其他船只吧。”

“别！”诺克面红耳赤，只好说了实话，“那个，我……喜欢上那个戈莉亚了……”

“我就知道。”我拍了拍他的脑门，“但是呢，咱们该务实。你要说我和那个哥特米尔，我们好歹在繁衍组上都是人型组，而戈莉亚一族是不定形组，你是陆上组，完

全没有结果你瞎多情啥？快走吧！”

“不！我们不应该这么见死不救！”

“见死不救？”此刻我特别想抽诺克一巴掌，我们这个队伍，真正有实力的也就玛娜菲还严重缺乏战斗经验，平平安安到达雪峰顶城确认电飞鼠是否是艾蒙，便是我们此行的目的，至于其他的事，当然是越少越好，可诺克这个平常很缩的家伙竟然要在这个时候乘船，正要骂他，忽然听到船那面传来了笑声，一看，原来是好奇的玛娜菲已经飞到了船上围着戈莉亚和哥特米尔飞来飞去，而笑声正是来自于被玛娜菲的可爱逗乐的哥特米尔。

“你们是真能找麻烦！”我只好咬着牙，一边发牢骚，一边带着诺克和洛凯恩登船。结果到诺克上船时，被接待揽客的利利鼠给拦住了：“对不起，因为船已经满载，所以这位土龙先生不能登船了，请搭乘其他航船吧。”

“哎！你说什么？”大概是见对方矮小，一向懦弱的诺克便也来了脾气，用尾巴尖的槌子敲着地示威，“刚才还嘻皮笑脸地拉我们上船，现在怎么就超载了？”

“对不起先生，刚才是因为那二位超能精灵还没有上船。”

“那……”诺克看了看，用尾巴尖指着玛娜菲道，“那让那个玛……天气娃娃下船在水里游吧，反正它是水系的。”

“对不起先生，天气娃娃是普通系，即便现在的雪天形态也只是冰系而非水系。”说罢又打量打量诺克，“反倒是这位土龙先生，您可以学会冲浪后直接下水……”

“可是我没学冲浪啊！”

“那就请搭乘其他航船……”

这面的争执也引来了船上的注意，已经上船的我则心里暗暗叫苦——那个家伙完全是个笨蛋，又是“玛……”又是水系，这是非要把玛娜菲装扮天气娃娃的事情捅破才罢休？而更令我担心的，则是那个蛮力鳄开始上下打量起玛娜菲来，正当我担心他要如何对玛娜菲下手时，没想到他竟然转而对堵着登船板不让诺克上传的利利鼠船员说话了：“船家，让那个土龙上来吧，我的弟兄们都是水系，又长年居住在帝国，可以在海里游的。”说罢对着手下的蛮力鳄们一挥手，两个小锯鳄便扑通扑通跳下了水。

然后蛮力鳄对跳下水的两个小锯鳄喊：“你们俩先委屈一会，等会累了换其他的下去游，你们上来休息！等到了雪峰顶城，我找唐会长给你们多讨点路费补助。”

“好叻，那就先谢谢阿凯哥了！”

既然解决了超载的问题，利利鼠水手便也不再和诺克纠结了，放了诺克上船后，由玛利鼠船长一声号令，利利鼠水手们便驾船起航。



58 对战协会的精灵

这是我第一次来到极圈内的冰海之上，嗅到的空气基本没有南国海面上的海腥味，渗入脾肺的只有清爽的冰凉，天是湛蓝的海是湛蓝的，如果一定要在两个湛蓝中间找个区分，那便是海面上间或出现的大大小小的浮冰，而利利鼠水手们，则在这些浮冰乃至冰山中游刃有余地航行着……

再看其他队友，玛娜菲被我告诫不要乱飞暴露身分，正老老实实和藏住尾巴光

芒的六尾洛凯恩一起静待在我身边，而土龙诺克，则一直看着与哥特米尔扶着船舷并肩远眺的戈莉亚，有几次我都想鼓励他上去说话，没想到他完全没了登船时的勇气，畏缩不前，于是我也不再理他，举目远眺这晴空之下壮丽的冰海。

然而就在我放飞心情尽享这难得的美景时，忽然听到旁边船底传来了咚咚声，原本轻松的心情便立刻紧张起来。这一瞬间我想起了在被人类捕捉后凑图鉴后扔到电脑箱里混日子时，听当时的精灵们讲的一个骇人听闻的事，就是当船只航行到某些肉食性口袋妖怪的聚居海域时，这些水生精灵便用强有力的颚咬穿甲板、或者用溶液腐蚀穿船底，使得船下沉，然后所有的财物为这些水生强盗瓜分，而那些人和陆生精灵的尸体则被他们吃掉。虽说现在精灵之间彼此相食的原始事件大为减少，但这些蛮力鳄无论怎么看都很野蛮，难怪它主动让两个水手下水，原来在这等着我们呢……

正在不知如何是好时，那个蛮力鳄突然朝我们这面看了过来，而且说话了：“那位小兄弟有什么愁事说出来吧，别在那敲打船板。”

一开始我心提到了嗓子眼，但听他说完再顺着他的眼神看，才发现——给船底弄出这咚咚声的，原来是诺克！那个家伙犹豫不决又紧张万分，竟然百无聊赖地敲打起船底解闷起来，还把我吓得要死……我真恨不得一脚把他踢下水时，忽然发现他眼睛泛起了光，原来一直背对着我们的戈莉亚和哥特米尔，也因为这声音转过了身来。

“啊，原来是你这家伙在弄这声音啊……”哥特米尔一身黑，用手捂着胸口，一副大小姐的语气和强调，用手抚摸着心口，“好吓人的好吗？”

“算啦算啦。他应该也是有什么心事吧！我给你问问去。”戈莉亚说着，朝土龙诺克走来，蹲下身问诺克：“这位大哥，你刚才在干什么？”

如果说给这一幕做消音处理，或者说这个戈莉亚还像之前背对着我们和哥特米尔登船时款款而行，那么我们都会为土龙诺克这个家伙高兴——如此缩但却被对方主动找了过来。但现实是：当戈莉亚一开口，就是略带沙哑而低沉的男性声音，当同行的哥特塞尔妹子被吓到后，这个戈莉亚显然也有些动气了，因此朝诺克走来时，走得大摇大摆一摇三晃，连看着诺么都是俯视。

我这里目瞪口呆自不必说，那面的蛮力鳄等一众也都瞠目结舌，更不用说土龙诺克了——眼前的戈莉亚，明明是一个小伙子啊！难道让他对这个随时可能揍他一顿的小伙子说“把你误认为是妹子所以暗恋不敢表白”？半晌，诺克只好小声回答：“肚子痛，难受……”

“肚子痛你就找船长说。”雄性戈莉亚很不爽地站起来，“这一下一下的，不知道的还以为碰上水贼劫船呢。”说完，也下意识看了看蛮力鳄，很显然，这个戈莉亚和我想到一块去了。

蛮力鳄则淡定地笑笑：“我说这位戈莉亚小哥，我想我们是有些误会。”蛮力鳄倒也不回避，“大力鳄一族的确有当水贼的，但并不是所有的都这样。自我介绍下，在下孙岳川，祖籍武陵源，现在跟部族的老



大唐季臣先生在雪崩山帝国的民间组织对战协会任职，绝非水贼强盗之流。”

“哦？你是……帝国对战协会的？”听到蛮力鳄的自我介绍，戈莉亚立刻没了戒备，除了对战协会名声在外，蛮力鳄的谦恭形象也让大伙看在眼里。

“正是，我带着这一众小锯鳄都是对战协会的。”

“哦？那你们这次是去……”

“受帝国外缘泡泡蛙们的委托，去调节他们一次因为对战导致意外伤害致残的纠纷。”

“哦？”戈莉亚来了兴致，同时也把同行的哥特米尔喊来，做起了介绍，“我叫阿提拉；这位是我的好友，叫席泰拉。我们都来自遥远的卡洛斯。”

“幸会，幸会。”蛮力鳄非常客气，说罢往我这看看，笑着朗声对我这面道，“那位圈圈熊朋友刚才也是误会了吧？能同船而渡也算是小有缘分，过来一起吃点聊点吧！”

我一怔，但也只好苦笑着起身，带着六尾洛凯恩及玛娜菲去往蛮力鳄那面走，同时也踢了一脚趴在地上不知所措的土龙诺克。

“船家，端个火盆，顺便拿点吃喝的上来！”蛮力鳄对一旁的利利鼠道。

利利鼠便很快端上来酒水和菜，期间我们也和蛮力鳄他们彼此做了介绍——当然，玛娜菲还是不能用真名的，就用小名“玛娜”来称呼。而对于这个蛮力鳄以及他所说的大力鳄以及一帮小锯鳄小弟的名字，我听着都蛮新鲜的，仔细想想当时在被人类抓后待在电脑箱时还真有一个姓李的，不知道和这些鳄鱼们是不是来自同一个地方。

当火盆端上来时，孙岳川先让利利鼠将火盆放在附近生火，待火着了一会后才让利利鼠把火盆端到中间，又让利利鼠送来个褥子铺在刚才烧火盆的地方，对诺克道：“这位老弟刚才肚子难受，在这好好烘一下吧。”这下不仅从小到大基本没被关照过的诺克眼圈一红，连我也被那个外表野蛮的家伙所折服。于是，一边烤着栗子喝着酒或水，一边烤火，大家聊了起来。

孙岳川说，他所在的武陵源，在一块非常非常大的陆地上，而他所生长的武陵源则植被风貌，不仅如此，更有千年许愿星吉拉齐的传说。当说到吉拉齐的传说时，玛娜菲明显有些抑制不住激动了，上下绕着我们飞了起来。席泰拉看着倒蛮喜欢，对我道：“这个天气娃娃好像蛮与众不同的。”

“嗯呵呵，是啊！”我不知道该怎么回答。

而蛮力鳄孙岳川却眯着眼睛看起了玛娜菲，接着又没事般对我道：“我听我们那见过吉拉齐的老精灵们说，类似吉拉齐这种幻之精灵，都有与众不同的气场，即便是化了妆、伪装成别的什么，明白的也会一眼看得出来。”

“哦，是么？”我假装不知道，钩过来一个烤裂了口的栗子，剥出栗子肉后将玛娜菲拉到怀里，把栗子肉塞进他嘴里：“别这么淘气好嘛，老老实实吃。”

玛娜菲做了一个调皮的表情，便乖乖地坐下吃起了栗子。而一旁的小六尾洛凯恩，感觉自己受到了冷落，默默地趴下了，我知道他又自感孤单，便也赶紧又剥开一个栗子塞给他，洛凯恩很高兴，摇了摇六条大尾巴，而且其中有一下高兴得忘形，尾巴竟然还闪了一下。我的心再次提到嗓子眼，扫视一圈，还好这大晴天下，其他精灵们都没注意，但我却发现孙岳川正眯着眼睛往洛凯恩这看，见到我侧过头往他那看，他才迅速转过头，装作没事一般……

现在我不得不提防起来——那个蛮力鳄，真的仅仅是在雪崩山帝国对战协会任职那么简单么？

未完待续

光盘导视

一、《口袋妖怪艺术学院》预告片



二、《盗贼与1000只口袋妖怪》预告片



三、《口袋妖怪 Ω红宝石 · α蓝宝石》预告片



1.E3发布会预告片



2.MEGA进化预告片



3.MEGA鬼精灵

四、宠物小精灵AG



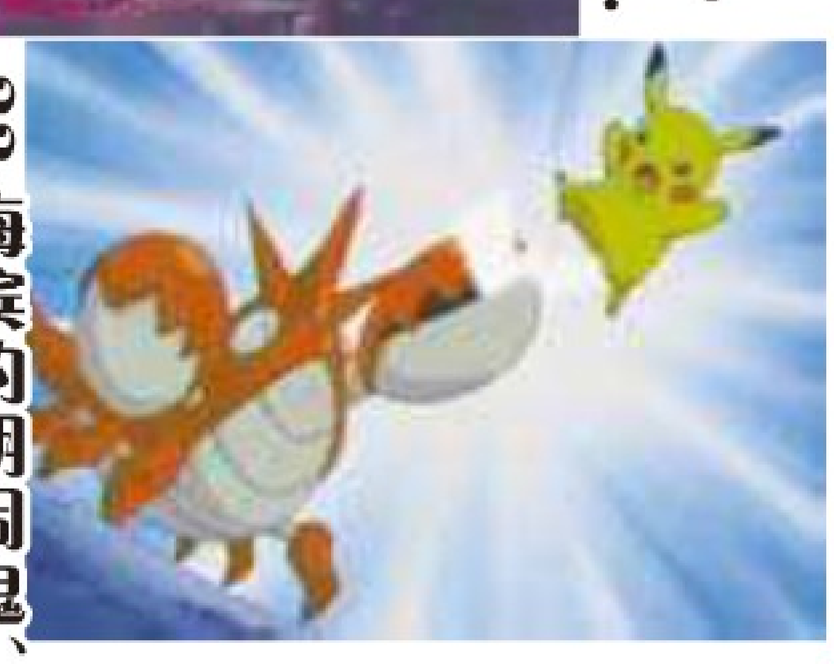
20.姆罗道馆！冲浪的道馆首领·托奇登场！



21.红毛虫对红毛虫！哪个是哪个？



22.大悟、钢甲虫、钢甲暴龙！



23.海滨的胡闹鬼、双钳龙虾登场！

视频地址：http://t.cn/RvnF8pH
密码：FK5g4d68

菜单音乐：橙华市（宠物小精灵AG）

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES

掌机王荣誉出品

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元